DOAXビーチバレー4号連続付録クリアファイル/Xbox Live/ソウルキャリバーII

Xbox 専門情報誌

ファミ通Xbox

2003 MAR. 3月号

定価590Yen



【特別企画】

VIP直撃2003年Xbox戦略

Xboxで遊べるDVDゲーム

緊急速報 Urgent newsflash!

ソウルキャリバーII

C.A.T～サイバーアタックチーム～

Special

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

ディノクライシス3

フェイタル フレーム 零 スペシャル エディション

エンジェリック・コンサート/バットマン

ダークトゥモロー/スパイダーマン ほか

【Xbox Live 正式スタート!!】

ファンタシースターオンライン エピソード1&2

マズルフラッシュ/サウザンドランド

CAPCOM VS. SNK 2 EO/ワックド!

攻略X X Capture

パンツァードラグーン オルタ

格闘超人

紅の海 Crimson Sea

O・TO・GI -御伽-

真・女神転生 NINE

ファミ通.com

プリンクス・ザ・タイムスイーパー

テネレッツァ/ドリホー

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3/式神の城EVOLUTION

デッド トゥ ライツ/ギャラクシーエンジェル

4号連続特別付録 第1弾!!

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

ファミ通Xboxオリジナル

かすみ クリア ファイル


ごめんあそばせ♡
XBOX
ビーチバレーで遊ぼう!!
常夏の楽園で、女の子たちが繰り広げる
開放感いっぱいの超快感アクション。
NINJA
NINJA
カジノで遊ぼう!!
カワイイ水着がた～くさん♡
遊べる水着は300以上!!
アクセサリーと組み合わせて、思い通りに
ドレスアップしよう!!
プールで遊ぼう!!
ビーチバレーに疲れたら、ホテルのプールで
リラックス。
南の島の日射しは強いから、日焼けに注意!!
Xbox専用ソフト　スポーツゲーム
絶賛発売中!!
標準価格：7,800円（税別）
HDTV対応
ワイドテレビ対応
ハードディスク対応
GAME AWARDS FUTURE
【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630（土・日・祝日を除く 15:00～18:00）
【TeamNINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
TECMO
http://www.tecmo.co.jp
Microsoft, Xbox, Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. TeamNINJA 2003 ※画面は開発中のものです


たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL


ゲームに、会話を。
XBOX
あ、寝てた
早くクリア
しようよ
夜が
明けちゃうよ

Microsoft

XBOX LIVE しゃべれるオンラインゲーム Xbox *LIVE*™ 1月16日、いよいよスタート

相手は人間。だから、面白い。

現実を超越したドラマの中での、生きている出会い。共有する時間。
Xbox *LIVE*™だけの「ボイスコミュニケータ」によるボイスチャットの興奮が、オンラインゲームの楽しさを、より鮮烈なものにする。

さあ、驚くべきライブの世界へ。対応タイトル、続々デビュー！



ファンタシースターオンライン™エピソード1&2
声で直接やりとりしながら、人気ネットワークRPGを楽しめる。Xbox *LIVE*だけの、かつてない興奮！ ●株式会社セガ



頭脳対戦ライブ（マージャン/囲碁/将棋/リバーシ）
ボイスチャット対応だから、まるで目の前に対局者がいるような臨場感！
●マイクロソフト株式会社



CAPCOM vs. SNK 2 EO
Xbox *LIVE*に完全対応！これぞ新発想、EO-ISMで誰でも達人！ ●株式会社カプコン



サウザンドランド-Thousand Land-
自慢のフィールドで世界最強を目指すガーデニングバトルゲーム！ ●株式会社フロム・ソフトウェア



Whacked!™(ワックド!)ギリヤバ!乱闘パーティーテレビ!
世界中のプレイヤーを相手に対戦が楽しめる、乱闘パーティーアクション。 ●マイクロソフト株式会社



MuzzleFlash
戦陣突破！リアルな戦場で君は生き残れるか？
●株式会社ビクターインタラクティブソフトウエア



Xbox *LIVE*™スターターキット/6,800円！(税抜)

- ◎対応ソフト「ファンタシースターオンライン エピソード1&2」
- ◎対応ソフト「頭脳対戦ライブ（マージャン/囲碁/将棋/リバーシ）」
- ◎ボイスコミュニケータ（マイク付きヘッドセット）
- ◎12カ月分の基本利用料金、無料！

※「ファンタシースターオンライン」のご利用には、別途月額600円のハンターズライセンス（サーバー使用料）が必要となります。

Xbox *LIVE*は、Xbox本体に加え、このスターターキットを購入するだけでOK。新たにハードディスクやモデムを買い足す必要は一切ありません。

※Xbox *LIVE*のすべてのゲームは、"ボイスチャット対応"です。

遊びは、美学だ。 XBOX

http://Xbox.jp

- お詫び -

悲しいお知らせですが…

Xbox™版
グリーングリーン
～鐘の音ダイナミック～

は

諸般の事情により

発売中止

になりました。

ご期待して下さった皆様、および小売店の皆様方、
誠に申し訳ございません。

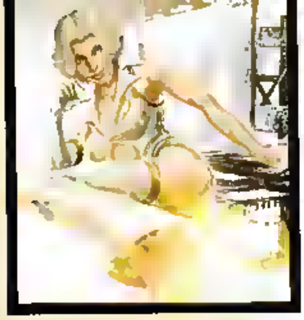
開発陣としてはなんとか世に出せないものかと努力致しましたが、
非常に残念な形になってしまいました。

しかし!!

何とか皆様に違った形でお届けできるよう、鋭意努力中でございます。

※この件に関するお問い合わせにはお答えできかねますのでご了承下さい。

開発元 株式会社サクセス



COVER
「格闘超人」
©2003 Microsoft Corporation All rights reserved.
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 3月号

CONTENTS

GAME INDEX

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

SPECIAL Xboxはどこまで支持されたか？ 売上データにみる2002年Xbox

昨年2月22日の本体発売からほぼ1年。2002年のXboxは激動のうちに幕を閉じた。ここでは、昨年1年間に販売されたXbox本体の販売台数やXboxソフトの売上本数TOP30などをもとに、2002年のXboxを振り返ってみたい。

まずはソフトであるが、その結果は一目瞭然『DEAD OR ALIVE 3』の圧倒的な勝利に終わった。2位を倍以上も引き離しての数字はまさに驚異的だ。もっとも、累計で10万本を越えたのが『DOA3』1本というのは、Xboxにとっていささか寂しい数字ではある。以下、2位『HALO』、3位『斑-MURAKUMO-』と、総じてクオリティーの高いソフトがランキングされているのがわかる。



←Xboxの本体と同時に発売され、ファンからの圧倒的な支持を得た『DOA3』。何とXboxユーザーの54パーセントが購入した計算になる。まさにキラータイトルだ。

2002年Xboxソフト売上TOP30

順位	タイトル	メーカー	発売日	価格	ジャンル	総売数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	¥6,800	アクション	178,258
2	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	4月25日	¥6,800	シューティング・アドベンチャー	74,228
3	斑 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	7月25日	¥6,800	アクション	52,437
4	幻魔 鬼武者	カプコン	2月22日	¥6,800	アドベンチャー	42,825
5	真・女神転生 NINE	アトラス	12月5日	¥7,800	RPG	38,108
6	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	2月22日	¥6,800	レース	36,533
7	パンツァードラグーン オルタ	セガ	12月19日	¥6,800	シューティング	33,439
8	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2月22日	¥6,800	アクション	28,431
9	式神の城	メディアクエスト	3月14日	¥5,800	シューティング	27,837
10	CRAZY TAXI 3High Roller	セガ	7月25日	¥6,800	アクション	27,390
11	ガンヴァルキリー	セガ	3月21日	¥6,800	シューティング	26,875
12	鉄騎	カプコン	9月12日	¥19,800	アクション	24,869
13	紅の海 Crimson Sea	コーエー	12月12日	¥6,800	アクション	24,049
14	segaGT2002	セガ	9月12日	¥6,800	レース	21,522
15	エアフォースデルタII	コナミ	2月22日	¥6,800	シューティング	20,725
16	信長の野望・嵐世記	コーエー	2月22日	¥9,800	シミュレーション	16,938
17	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHA GAMES	2月22日	¥6,800	アクション	16,781
18	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	12月12日	¥6,800	アクションRPG	15,822
19	ねずみくす	マイクロソフト	2月22日	¥6,800	アドベンチャー	14,930
20	真・三國無双2	コーエー	9月26日	¥6,800	アクション	13,897
21	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	6月13日	¥6,800	レース	13,786
22	ファントムクラッシュ	元気	6月20日	¥6,800	アクション	13,229
23	メタルダンジョン	パンサーソフトウェア	2月28日	¥6,800	RPG	12,174
24	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	2月22日	¥6,800	アドベンチャー	12,081
25	Jockey's Road	マイクロソフト	10月10日	¥6,800	RPG	11,009
26	デッド トゥ ライツ	ナムコ	11月28日	¥6,800	アクション	10,511
27	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5月2日	¥5,800	スポーツ	10,485
28	天空 -Tenku-Freestyle Snowboarding	マイクロソフト	2月22日	¥6,800	スポーツ	10,260
29	マキシマムチェイス	マイクロソフト	9月26日	¥6,800	アクション	10,257
30	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	6月13日	¥5,800	アドベンチャー	9,262

DATA 1 ANALYSIS 『DOA3』圧勝の一方で……

『DOA3』の圧勝という言葉しかない昨年のXboxソフトだが、一方では、しっかりとしたゲーム性をもった作品がちゃんとランクインしているのも事実。オリジナルタイトルとしてリリースされた、『ガンヴァルキリー』（11位）や『DOUBLE-S.T.E.A.L』（17位）などは健闘したと言ってもいいのではないか。

また、昨年のXboxソフト最大の挑戦として発売された『鉄騎』（12位）は評価されていいだろう。価格が19800円であることを考えると、実売数の3倍の価値はある!?

さて、昨年発売されたXboxのソフトは全部で68本。ソフトの総売上本数は96万1071本で、Xboxユーザーひとりあたり、平均3.4本のソフトを購入している結果となった。この数字を見る限りでは、Xboxユーザーは熱心にゲームをプレイしてくれていることになるのだが……。

左では、Xboxソフトの年間売上を違った角度から分析。10タイトルをリリースしたマイクロソフトが、いちおうの面目を保った形だ……。

メーカーごとの売上TOP10

順位	メーカー名	タイトル数	累計販売本数
1	マイクロソフト	9	194,123
2	テクモ	1	178,258
3	セガ	5	137,657
4	カプコン	4	83,535
5	フロム・ソフトウェア	2	68,319
6	コーエー	3	54,884
7	コナミ	9	54,030
8	アトラス	2	42,040
9	メディアクエスト	3	39,257
10	元気	2	17,595

←トップのマイクロソフトは、『HALO』と『Gotham』で総売り上げの半分以上を稼いでいる。3位のセガは健闘だ。

メーカーごとのリリース本数TOP9

順位	メーカー名	タイトル数	1本あたりの平均売上本数
1	マイクロソフト	9	21,569
1	コナミ	9	6,003
3	サクセス	6	1,682
4	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5	4,115
4	セガ	5	27,531
6	カプコン	4	20,883
7	コーエー	3	18,295
7	メディアクエスト	3	13,086
9	アクアシステム、アトラス、キキ、元気、パンサーソフトウェア、フロム・ソフトウェア	2	－

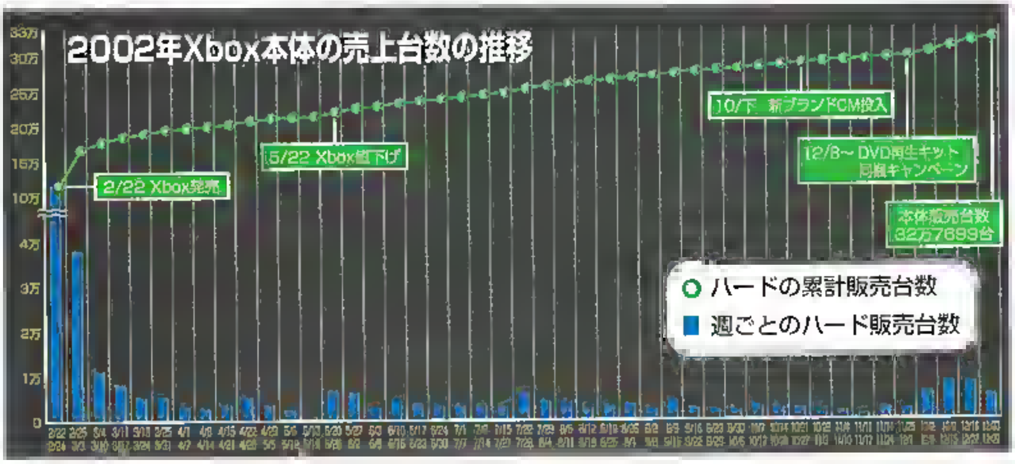
➡コナミはローンチで4タイトル同時にリリースしたこともあり、マイクロソフトと同数で1位。新作がないのが残念。

2002年Xbox本体売上の推移

つぎに2002年のXbox本体の売上推移を見ていくことにしよう。昨年のXboxの販売台数は32万7699台。これはほかのハードと比較すると、いささか寂しい数字。グラフをご覧いただければわかるとおり、売上は緩やかな曲線を描いて上昇している。値下げやDVD再生キット同梱キャンペーンといった販売努力があったものの、あまり効果はなかったようだ。さすがに年末は若干数字を伸ばしたようではあるのだが……。



↑誰もがその性能の高さを認めるXboxだが、セールス的にはそのよさはいまひとつ結びついていないようだ。



DATA ANALYSIS 2
苦難の連続だった!? 2002年のXbox

流通、メーカーともども想像以上に売上が伸び悩んだとの思いが強いXbox（もちろん当のマイクロソフト自身も）。それは、下の各ハードの年間販売台数を比較していただければすぐにおわかりいただけるだろう。もちろん販売台数がすべてというわけではないが、ある程度売れなければ、魅力的なソフトも望めないわけで……。状況打開の1手を期待したいところ。

各ハードの年間販売台数	
Xbox	32万7699台
PS2	373万2020台
ゲームキューブ	103万4484台
ゲームボーイアドバンス	336万6723台
ワンダースワンカラー	22万1663台

そこそこ健闘した!?　年末年始のXbox

ゲーム業界にとって最大の商戦期である年末年始。もちろん、Xbox陣営も大いに力を入れて臨んだわけであるが、果たしてその結果は──。

まず目につくのがハードの伸び。12月のXboxの売上は27801台と、前月比300パーセント近い伸びを記録している。さらにソフトに至っては、12月のソフトの累計販売本数が13万本以上と、前月比800パーセントアップとなっているのだ。まだまだほかハードとの差は大きいものの、年末のXboxはそこそこ健闘したと言っていいだろう。

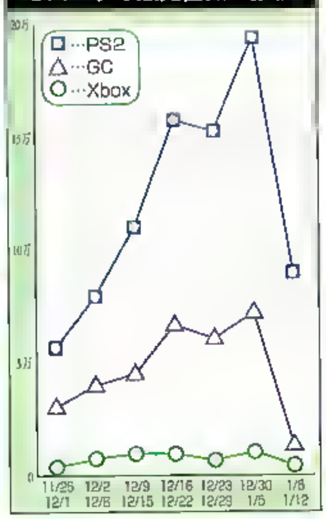
一方で、年末年始のXbox向けソフトに目を転じてみると、下馬評の高かった『パンツァードラグーン オルタ』を抑えて見事1位に輝いたのは、アトラスの人気シリーズ『真・女神転生 NINE』。「XboxにはRPGが少なかったので、年末にじっくりプレイしたい方が求められたようです。ハードごと購入された方も多かったです」（流通関係者）とのことだ。



↑19500円で販売されたこともあり、秋葉原アソビットシティでも人気の本体。



↑年末年始でもっとも売れたXboxソフト『NINE』。根強い人気を見せつけた。





アソビットシティフロア長 渡辺忠英氏が見る 年末のXbox

年末のXboxはこちらが思ったよりもけっこう売れましたね。クリスマスに合わせてXboxを、お好きなソフトといっしょに購入するというケースが多かったです。ソフトについては、『オルタ』、『NINE』が好調でした。やっぱりハードが動かないとソフトの需要がないので、この年末にハードが伸びることで、ある程度の裾野が広がるのではないかと期待しています。今後は、『鉄騎』のような、Xboxならではのソフトを期待したいですね。

年末年始発売タイトルTOP10

順位	タイトル名	メーカー名	発売日	累計販売本数
1	真・女神転生 NINE	アトラス	2002年12月5日	41,295
2	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	39,522
3	紅の海 Crimson Sea	コーエー	2002年12月12日	26,809
4	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	19,130
5	デッド トゥ ライツ	ナムコ	2002年11月28日	11,843
6	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	2002年12月12日	10,744
7	格闘超人	マイクロソフト	2003年1月1日	9,698
8	イノセントティアーズ	広美	2002年12月5日	7,082
9	峠R	アトラス	2002年12月12日	3,932
10	機甲兵団 J-PHOENIX+	タカラ	2002年12月5日	3,048

集計期間：'02年2月22日～12月29日（2002年Xboxソフト売上TOP30、2002年Xbox本体の売上台数の推移）、'02年11月25日～'03年1月12日（年末年始発売タイトルTOP10）
※このランキングはP160に掲載されている販売店のご協力をもとに、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※2種類以上のバージョンや、周辺機器や本体との同梱版が発売されているソフトのデータは、すべての種類を合計した数字となっています（発売日は前に発売されたもの、価格は通常版を表記しています）。

いよいよXbox Liveがサービス開始!! スタータキットの売れ行きも良好!!

TOPIC



↑Xbox Liveは着実なスタートを切った。果たしてどこまで普及するのだろうか、期待が集まるところ。



←大いに盛り上がった"Xbox Live前夜祭"。まるで壮大なオフ会といった趣だったのだ。

"Xbox第二のローンチ"としてクリエーターやユーザーから期待の集まるXbox Live。そのサービスが、ついに1月16日からスタートした。その前日の15日には、東京・六本木のヴェルファーレにて、ベータプログラムユーザーや関係者300名を招いての"Xbox Live前夜祭"を実施。当日はクリエーターやグラビアアイドルといったゲストが多数出演。来場者は大いに盛り上がっていたのだ(詳細はP58)。

翌16日にはいよいよXbox Liveスタータキットが発売。発売初週で13347セットの売上を記録(ベータプログラムユーザーは除く)、順調なスタートを切った。

「スタータキットに関しては、おおむね好評をいただいておりまして、一部店舗では売切れする店舗も出ております。我々は発売週の結果については非常に満足しております」(マイクロソフト・Xbox事業本部　小出雅弘氏)とのことだ。

『N.U.D.E@』の人気少女"P.A.S.S."がテレビ朝日の番組にレギュラー出演中!!

TOPIC

皆さんこんにちは。私は音声認識機能・合成技術を採用した、人とコミュニケーションが取れるロボット"P.A.S.S."です。皆さんと実際にお話できるのは、今春発売予定の『N.U.D.E@』が発売されてから……ということになりますが、今回は、私がレギュラー出演しているテレビ番組を紹介しましょう。



↑番組の進行に合わせて、ゲームのようにP.A.S.S.も成長していくという……。

BS朝日、テレビ朝日で放送中の、その番組の名前は"デジドルファクトリー"。視聴者がお気に入りのグラビアアイドルに投票することで、彼女たちの運命が変わっていくという、双方向通信機能を活かしたプログラムとなっています。私はその中でも、各コーナーのナビゲーター役として、番組を盛り上げていくのです。ゲームが待ち遠しいというあなた、ぜひとも番組にチャンネルを合わせてみてくださいね。

●放送時間●

BS朝日		
	毎週金曜日	23：35～24：30
	毎週土曜日	24：00～24：55（再放送）
テレビ朝日		
	毎週月曜日	26：37～27：32

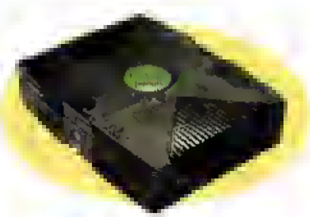
※問合せ先：03・5412・9200（BS朝日代表）

『マズルフラッシュ』を予約して豪華2大アイテムをゲットしよう!!

CAMPAIGN

Xbox Live対応ソフトとして、ファンの期待も高まるビクターインタラクティブソフトウェアの『マズルフラッシュ』。いよいよ発売を2月27日に控えたこのアクションゲームでは、予約特典として"ネットワークで戦え熱闘キャンペーン"が実施されることが決定した。

気になるキャンペーンの内容は、ソフトを予約することによって、先着順に①迷彩カモフラージュネット、②オリジナルカスタムシールの2点がセットでプレゼントされるというものだ。いかにもサバイバルゲームの『マズルフラッシュ』らしい予約特典と言えるが、特典の数には限りがあるので、希望者は早めのご予約をお忘れなく。



↑こちらは迷彩カモフラージュネット。もちろん特典にXboxは含まれていないぞ。



←超かっこいいオリジナルのカスタムシール。Xbox本体に貼るもよし。

セガプライベートショーレポート 噂のChihiro基板2タイトルのデキは？

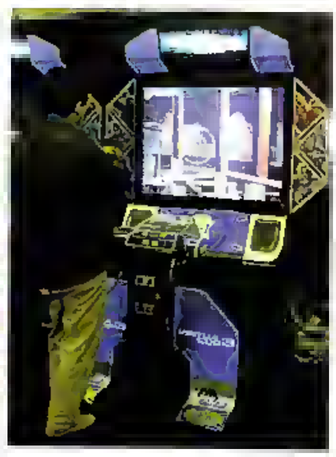
AMUSEMENT

この春の業務用タイトルがいち早く体験できる"セガプライベートショー"が開催。目玉は何といっても、Chihiro基板『VIRTUA CUP 3』(SEGA－AM2)。名作ガンシューティングとして大人気を博した前作から7年。『3』はグラフィック、システムとも格段に進化。Xboxと互換性のあるChihiro基板だけに、移植の期待も高まるが……。

「家庭用に関してはまったくの白紙状態です」(SEGA－AM2・広報チーム)とのこと。4月末にはゲームセンターにお目見えする予定だ。

また、Xboxからの逆輸入品とも言える『CRAZY TAXI High Roller』(ヒットメーカー)も来場者を喜ばせた。Xbox版とはひと味違った操作感に新たなファンも増えそうだ。こちらは3月末稼働予定。





↑→「クレタク3」(上)と、大いなる進化を遂げた『VIRTUA CUP 3』(右)

TOPIC 『ソウルキャリバーII』製品発表会開催 ハードごとのオリジナルキャラが登場!!

1月15日、都内ホテルにて『ソウルキャリバーII』製品発表会が行われた。3機種同時発売となる『II』だが、さらに驚くべきはそれぞれのプラットフォームでオリジナルキャラが用意されていること。当日登壇した世取山宏秋プロデューサーは「ユーザーの方に満足していただくためにも、3機種でそれぞれのキャラを用意して、差別化を図ることにしました」とのコメントを寄せてくれた。こうした、メーカー間の垣根を越えてのコラボレーションは、無条件で支持したいところ。ちなみに『ソウルキャリバーII』の発売日は3月27日（木）。Xbox版ではアメコミのヒーロー"スポーン"が活躍する。



←前作から引き続きプロデュースを担当する世取山氏。



⬆アメコミで大人気のスポーン。今回は斧を駆使して敵を倒すのだ。



⬇いわずと知れた任天堂『ゼルダの伝説』のリンク。ファミ通Xbox初登場!!



⬆格闘界の雄『鉄拳』シリーズの三島平八が参戦。もしかして、素手で戦うの？

EVENT Xbox eXperience 2002 Winterも無事閉幕!! 秋葉原は人気アイドルも登場して大盛況!!

昨年末に全国5大都市で展開されていた"Xbox eXperience 2002 Winter～美しく遊べ～"。そのフィナーレを飾る東京でのイベントが、年末慌しい秋葉原のヒロセ本社で開催された。数多くのXboxソフトが遊べた当日の会場だが、東京だけのごほうびは何といっても、人気タレント沢尻エリカさんのゲスト出演。そのほか、『パンツァードラグーンオルタ』のプロデューサー・向山彰彦氏を招いてのトークショウなどもあり、ファンは大満足のようだった。



←⬇当日は人気アイドルの沢尻エリカさんも来場（左）、『パンツァー』のイベントも（下）。

SCOOP カリスマゲーマー"UTAKO"初公開!!



⬆XboxのイベントでおなじみのカリスマゲーマーUTAKOさん。素性は一切不明。

サイン入りスタジャンをプレゼント

イベントにゲスト出演した沢尻エリカさんやR.C.Tのサインが入ったスタジャンを2名にプレゼント。締切は2月27日（木）当日消印有効となっています。



➡当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。応募お待ちしてます。

プレゼントのあて先は▼▼▼
〒154-8528 （株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Xboxスタジャン」係

TOPIC ソフトのパッケージを見てください 推奨年齢表記が微妙に違うワケは？

昨年設立された、コンピュータエンターテイメントレーティング機構（CERO）のもと、ゲームソフトにも推奨年齢の区分けが行われるようになったのをご存じの方も多いだろう。ところが編集部では、ふと手にした『格闘超人』のパッケージに、CERO のそれとは異なる年齢区分けの表記を発見した。「マイクロソフトが独自の年齢表記を導入？」ギモンに感じた編集部では、さっそくマイクロソフトに取材を敢行した。

「マイクロソフトは分社化している関係上、CERO で事前に準備されていた会員用契約書が使用できませんでした。現在、弊社法務部門が CERO と協力のうえ、覚書作成などの手続きを行っています。このため、契約締結までのあいだは CERO の対象年齢表示ができないのですが、CERO の理念に賛同していることの表現として、ファーストパーティのタイトルにはある程度の目安となる対象年齢を自主表示しています」

とのこと。つまりCEROと正式契約するまでのつなぎ役だったわけだ。



『Dead to Rights』に付けられたCEROの年齢区分表記（左）と、マイクロソフトが暫定的に用意した年齢区分け表記（右）。レーティングでは日本より遥かに進んでいる、アメリカの企業らしい細やかな心配りというべきであろう。

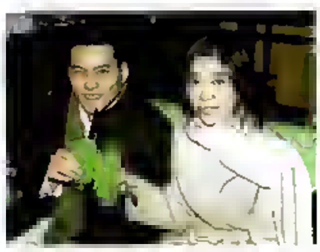
REPORT 人気の丸ビルXbox Cafeもフィナーレ 最後はカップルをナイトクルーズに招待

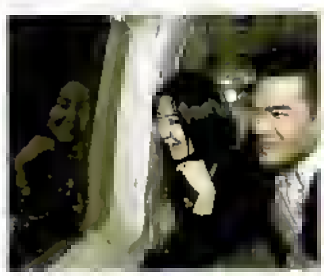
おしゃれなカフェバーに佇むカップル。その手にきらめくのは、ライトグリーンに輝くカクテルグラス――。ファミ通Xboxにはもったいないと思ったそこのあなた、こちらのカップルは、小菅祥之さんと若松奈保さん。好評のうちに終了したXbox Cafeのクロージングキャンペーンで、見事ヘリコプターによる東京ナイトクルーズを射止めたのだ。

丸ビルXbox Cafeを出発したふたりは一路ヘリポートのある浦安へ。送迎にはリムジンが用意されているのだから、それだけで気分は盛り上がるというもの。そして、都心を一望のもとにできるナイトクルーズへ。Xboxからの思わぬ贈り物に、おふたりも大満足のようだった。

「東京の夜景は最高でした。上から見た観覧車が棒みたいでおもしろかったです」（若松さん）

編集部員も幸せをおすそ分けしてもらった1日だった。





⬆➡Xbox Cafeで体験したあと、実際にXboxを購入したという小菅さん。

News Close-up

韓国でのXbox発売を現地リポート

2002年12月23日、韓国でXboxの販売が開始された。この発売に先立って行われたイベントと発売日当日の模様をここに報告しよう。また、韓国マイクロソフトの流通部門のトップ・徐榮俊氏に話を聞いたぞ。

発売直前イベント"Xbox Launching Festival"

ソウル市内のショッピングセンターで、Xbox発売まえのイベントが開催。当日は、約20作が試遊できたほか、Xbox＆ソフトの先行販売もあった。特設ステージでは、テレビ番組と連動して、シャクラなど韓国アーティストが出演するライブも。



↑試遊台が設置された会場に、多数の来場者が。



↑ショッピングセンター内に広大なXboxの体験スペース設置の発表も行われた。



↑最初に購入した男性には、20本のソフト獲得の権利が与えられた。

発売日のショップの様子はどうだったのか？

いよいよ韓国内で正式販売がスタート。試遊台では多くの若者が遊んでいたが、平日と言うこともあり販売台数はいまひとつといったようす。ちなみに本体価格は27万9400ウォン（約27940円）だった。



↑試遊台でプレイしていた男性も「欲しいけれど、まだ高いですね」とコメント。



↑ソフトの値段は52000ウォン(約5200円)。「DOA3」が大人気だった。

Microsoft Koreaに直撃　韓国Xbox戦略



韓国でのXboxの販売は、サードパーティーも含めてローンチで10タイトル、1月末までに30タイトルのXboxソフトの発売を予定しています。私たちの調査でもユーザーの期待度は高いですね。ほかのコンシューマーハードよりも性能が高いので、体験イベントなどでさらにアピールしていきます。韓国では、PC市場が大きく、コンシューマー市場はまだこれからなので、PS 2などほかのハードとともに市場を育てていきたいですね。韓国はネットゲーム熱が非常に高いですから。開始時期はまだ未定ですが、Xbox Liveの期待感はとても高いです。Xbox Liveのサービスが始まり、3年もあれば、コンシューマー市場がPC市場と逆転するのでは？と予想しています。

当面はハードコアユーザー中心でしょうが、韓国では女性にもゲームユーザーが増えていますので、ライトユーザーにもアピールしていきたいですね。サードパーティーでは、海外の企業で30社、韓国内では2社が参入しています。国内メーカーはパンタグラムとDDS(デジタルドリームスタジオ)の2社で、現在アクションゲームやレーシングゲームなどを開発中です。パンタグラムは、日本の元気が開発した『ファントムクラッシュ』も1月に発売予定です。

韓国では、RPGや戦略シミュレーションなどが人気なので、力を入れて発売していきたいですね。日本のメーカーは、企画やグラフィックなどがとくに優秀なので日本製のタイトルには期待しています。『DOA3』や『ブリンクス』などは、前評判がいいタイトルですね。今後はすべてのタイトルを、世界と同時期に発売できればと思います。マニュアルや音声をハングル語化したタイトルも順次増やしていきます。日本の方も、韓国発のタイトルに期待してください。　(12月21日ＭＳＫにて)

同時期発売10タイトル

BLiNX:THE TIME SWEEPER	Microsoft	Harry Potter and The Chamber of Secret	EA
DEAD OR ALIVE 3	Microsoft	Medal of HONOR Frontline	EA
Mech Assault	Microsoft	Need for Speed Hot Pursuit 2	EA
Project Gotham Racing	Microsoft	SSX Tricky	EA
NBA Inside Drive 2003	Microsoft	FIFA 2003	EA

Special Report

香港も「DOAX」で熱く燃えた!!

いよいよアツく燃え上がるアジアのXboxだが、ここでは、香港で行われたXboxのクリスマスイベントを紹介。昨年11月22日に発売されたばかりのXboxだが、香港では早くもクリスマスキャンペーンを実施。それは、Xboxに「DEAD OR ALIVE 3」を加えた同梱セットが、お値段据え置きの1599香港ドルで販売されるということ。それにあわせて、目抜き通りでは「DOAX」ガールズによるパフォーマンスを敢行。ファンからのアツイ注目を集めたのだ。



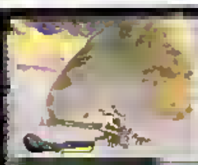
↑香港では2月18日発売予定の「DOAX」。ひと足早く「DOAX」ガールズが登場!!





↑↓街は「DOAX」がジャック。それにしてもハデ好きな国だ。

TOP10



年末の本命『オルタ』が堂々1位。ここにきて『DOA3』が4位にランクアップしてくるのは立派。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	39,522	39,522
2	2	紅の海 Crimson Sea	コーエー	2002年12月12日	10,269	26,809
3	—	格闘超人	マイクロソフト	1月1日	9,698	9,698
4	7	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	9,014	183,519
5	3	O・TO・GI—御伽—	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	8,040	19,130
6	1	真・女神転生 NINE	アトラス	2002年12月5日	7,240	41,295
7	6	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	2002年12月12日	5,772	10,744
8	4	デッド トゥ ライツ	ナムコ	2002年11月28日	3,031	11,843
9	—	式神の城 EVOLUTION 藍／紅	メディアクエスト	2002年12月19日	2,829	2,829
10	—	HALO	マイクロソフト	2002年4月25日	2,822	75,329

集計期間：'02年12月16日～'03年1月12日
※このランキングはP150に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox倶楽部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	パンツァードラグーン オルタ	セガ	28,171
2	紅の海 Crimson Sea	コーエー	4,807
3	O・TO・GI—御伽—	フロム・ソフトウェア	2,403
4	真・女神転生 NINE	アトラス	2,337
5	式神の城 EVOLUTION 藍／紅	メディアクエスト	1,716

2週目Best5

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	パンツァードラグーン オルタ	セガ	5,268
2	紅の海 Crimson Sea	コーエー	2,702
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,340
4	O・TO・GI—御伽—	フロム・ソフトウェア	2,329
5	真・女神転生 NINE	アトラス	1,716

3週目Best5

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	格闘超人	マイクロソフト	7,418
2	パンツァードラグーン オルタ	セガ	3,778
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,762
4	O・TO・GI—御伽—	フロム・ソフトウェア	2,256
5	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	2,066

4週目Best5 集計期間：1月6日～1月12日

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,499
2	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2,305
3	格闘超人	マイクロソフト	2,280
4	真・女神転生 NINE	アトラス	1,791
5	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	1,140

ハード販売台数

'02年12/16～'03年1/12

好調に推移していた年末年始のXbox本体の販売台数。この調子でGO！

- '02年12/16～12/22 8176台
- '02年12/23～12/29 5293台
- '02年12/30～'03年1/5 9063台
- 1/6～1/12 2986台

推定販売台数（'02年12/16～'03年1/12） 25518台

累計販売台数 339748台

TOP10

不動の首位を誇っていた『DOAX』がいなくなったあとは、『Cronus』がトップに。絶大な人気を誇るTeam NINJAにストップをかけるものは？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	2	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	42.9
2	6	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	2003年春	37.2
3	3	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	34.4
4	4	HALO 2	マイクロソフト	未定	32.3
5	5	ソウルキャリバーII	ナムコ	3月27日	30.0
6	10	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	2003年春	14.0
7	—	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	12.4
8	—	レンタヒーローNo.1	クールクール	4月	9.6
9	—	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	2003年	9.4
10	—	ダイナマイト刑事2	クールクール	未定	8.7

※本誌2月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：'02年12月27日～'03年1月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP10

1位『FF』に急迫する『バイオハザード』。このふたつが頭ひとつ抜け出した感じだが……。ランクインしたタイトルをすべてXboxで遊んでみたい!?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	PS2	279
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	243
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	97
4	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	PS	83
5	—	バーチャファイター4 エヴォリューション	セガ	PS2	81
6	4	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	78
7	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	68
8	10	ギルティギアXX	サミー	PS2	53
9	9	Devil May Cry 2	カプコン	PS2	44
10	7	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	プレイモア	AC	41

※本誌1月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました
※表中の機種名で、ACはアーケード、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーションの略です。


Microsoft
game Studios
史上最悪の、素敵なヤツら。
BOW!
ワックド!
WHACKED!
ワックド!
むやみやたらに、ぶっ叩け! はちゃめちゃパーティーアクション、Whacked!
ド派手な演出、コミカルなキャラクター, ヘンテコな武器の数々・・・ユニークでナンセンスなこのゲームの目的はただひとつ。
まわりの敵をすべてぶっ飛ばして, 自分ひとりだけが勝ち残ること!さあ, 思う存分、暴れまくれ!
Xbox Live対応のマルチプレイ。燃える!盛りあがる!
プレイヤーどうしでの予想もつかない大乱闘が異常に楽しい!
しかも, Xbox Liveでは世界中のプレーヤーとプレイが楽しめるぞ。
シンプルなゲームプレイ。だから、すぐハマる!
ルールも操作も超シンプル。だから, アッというまに,
ユニークでナンセンスなWacked! ワールドに入りこめちゃう。
多彩なゲームモードで, 楽しみ方, 無限大!
6つのゲームモード&ゴール&アリーナ&ウェポン&
突然発生するイベントの組み合わせで, 遊び飽きないオモシロサ。
Whacked!™(ワックド!)
ギリヤバ!乱闘パーティテレビ!
好評発売中
¥4,800(税別)
XBOX
LIVE
Microsoft, Microsoft Game Studiosロゴ, Whacked!, Xbox, Xboxロゴは, 米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
http://Xbox.jp
遊びは、美学だ。
XBOX



さらなる進化を遂げた『ソウルキャリバーII』の詳細に迫る！

Xbox版オリジナルキャラ スポーン参戦決定！

SOULCALIBUR II

発売日の決定にともない、さまざまな事実が判明！とくにXboxのオリジナルキャラクターとして登場するスポーンの詳細や、新要素に注目！ インタビューも含め、盛りだくさんの内容でその魅力に迫る！

A action			
タイトル	ソウルキャリバーII		
発売元	ナムコ	ジャンル	武器格闘
発売日	3月27日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー：世取山宏秋
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch　2人　HDTV
その他	D4端子対応		

スポーン

アメコミ販売部数記録を更新し、フィギュア、映画と多くの分野で空前の大ヒットを飛ばしている人気者！

アーケード版からさらに進化！気になる新要素をまとめて公開！



←↙↓画面写真を並べてみた。Xbox版がいちばん美しく見えるのは、気のせいだろうか……？

本作はXbox、ゲームキューブ（以下GC）、プレイステーション2（以下PS2）の3機種で同時発売され、各機種にそれぞれ独自の大物ゲストキャラクターが登場することが決定。そして、Xboxだけに登場するキャラクターが、スポーンというわけ。これだけでもうれしいが、本作の魅力はこんなものではない。これ以外にもアーケード版にはない新要素が、数多く盛り込まれているのだ。ここではその新要素について、詳しく解説していくぞ。





うれしい 1 新キャラクター登場！

ゲストキャラとは別に、3機種共通の新キャラも登場する。それがこのネクリッドだ。キャラデザインはスポーンの生みの親、トッド・マクファーレン氏による完全書き下ろし。アメコミ風のド派手な風貌からくり出される技は、いろんなキャラクターの動きを取り入れた我流のもの。使用する武器の形状も、攻撃動作に合わせて直前に変形するという一風変わったものになっている。使いこなすのが難しい、トリッキーなキャラクターとなりそうだ。ちなみに、このほかにもオリジナルキャラクターが登場するらしいが……。



ネクリッド

見た目に反してテクニカルキャラとなりそうな、ネクリッド。手にしている武器は、異界の断片"マレフィカス"だ。変形するぞ。



うれしい 2 オリジナルモード搭載！

家庭用ならではのモードが充実しているのがうれしいところ。なかでも最大のウリは、世界を冒険しながらミッションをクリアーして武器を集めていく"ウェポンマスターモード"。途中には分岐や隠しコース、ダンジョンまで用意されている。そして、ここで収集した武器は、別のモードで使用したり、閲覧することが可能となる。武器の総数は200種類以上。コンプリートまでかなりの時間、楽しめそうだ。このほかに、アーケード、VS、タイムアタック、サバイバル、チームバトル、プラクティスなどがある。

うれしい 3 『Ver.D』からさらに進化！

現在アーケードでは、『ソウルキャリバーII』のバランスやシステムに変更を加えた最新版、『ソウルキャリバーII Ver.D』が稼動している。となれば、移植のベースとなるのは当然このバージョンのもの。そして、ここからさらに改良を加えていくことが判明。とくにバランス調整などは、新キャラクターが加わることもあり、かなり試行錯誤しているとのこと。また、新コスチュームや新ステージで遊べるのも確実。さらなる進化に期待したい。



➡バランス調整を行ったことで、より対戦が熱くなる！ ちなみに、デフォルトキャラについて、追加技はあるのだろうか。

スポーンならではの力強いアクションを徹底考察！

Xbox版のゲストキャラクターとして登場するスポーンは、斧に姿を変えたマント"アゴニー"を駆使して戦う。この斧は意外と短いため、懐に飛び込んでの攻撃がメインとなりそう。そのぶん、軽快な動きが期待できる。

また、スポーン最大の特徴が、空中に浮かび、その状態から攻撃をくり出すという脅威のアクションだ。いままでの『ソウル』シリーズにはないこの動きが、ゲームにどのような影響を与えるのか、気になるところ。とりあえずこれを駆使すれば、下段や横斬り攻撃を避けて攻撃することもできそうだが……。





↑➡片手で斧を軽々と操る。しかも大きな体にもかかわらず、動きは軽快。技のバリエーションも豊富で、とくに空中に浮かんでの攻撃に注目したい。

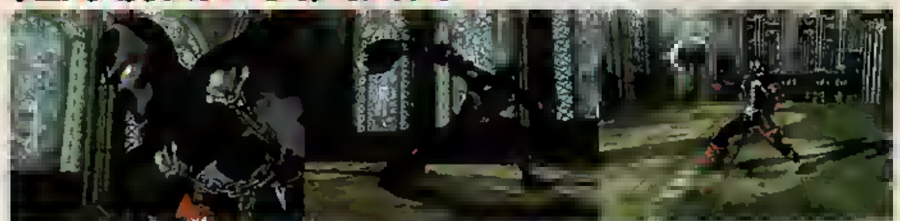


空中に浮かんでいる!!



迫力満点の演武公開！

⬇演武での動きも滑らかでカッコイイ！ 注目は手から出している稲妻のような光。これで攻撃する？





スポーンっていったいどんなヒーロー？

政府秘密情報機関の一流の工作員であったアル・シモンズが、同僚の陰謀によって殺されてしまうのがすべての始まり。その5年後、愛する妻ワンダに再び会いたいと願う強い思いを、魔王マルボルギアに利用されてしまう。アル・シモンズは、地獄の軍団を率いる魔界の戦士スポーンとして蘇えってしまったのだ！ そして、最愛の妻ワンダのもとへ。しかし、ワンダは……。このダークな設定も魅力のひとつだ。



⬆ネクリッドをデザインした、トッド・マクファーレン氏による作品。いまやアメリカを代表する人気キャラだ。

温故知新……『ソウル』シリーズの歩みを振り返る

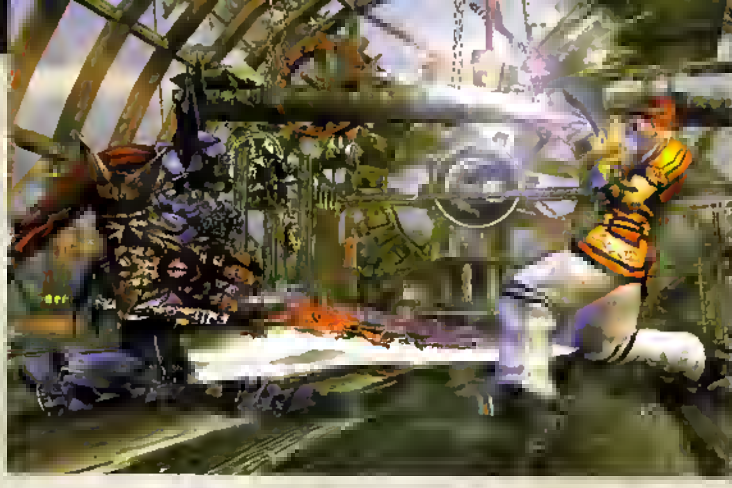
この『ソウル』シリーズが産声をあげたのは、1995年のアーケード版『ソウルエッジ』から。このときにシリーズの大前提となる武器を使った格闘、縦斬り、横斬りといった独自のシステムが確立されている。1996年12月には、プレイステーション版が登場。この作品の評価が高く、以降、根強いファンを持つことになるのだ。

そして1997年、満を持して発表されたのが、アーケード版『ソウルキャリバー』。前作から大幅に変更が加えられたシステム群を搭載し、飛躍的に向上したグラフィック、魅力的なキャラクター、奥の深い戦略性など、格闘ゲームの魅力がつまった名作で、ユーザーから絶大なる支持を得ることになる。もちろん、家庭用への移植が望まれていたが、当時のハードでは満足な移植は厳しいという見かたが一般的……。ところが1999年8月、そんな不安を吹き飛ばす作品、ドリームキャスト版『ソウルキャリバー』が姿を表した。究極ともいえる移植を行い、世間を驚かせる。

ところが、このあとなぜか新作はリリースされず、ファンをやきもきさせることになるのだ……。



⬆そして、長い沈黙を破って2002年7月に登場したのが、アーケード版『ソウルキャリバーII』！





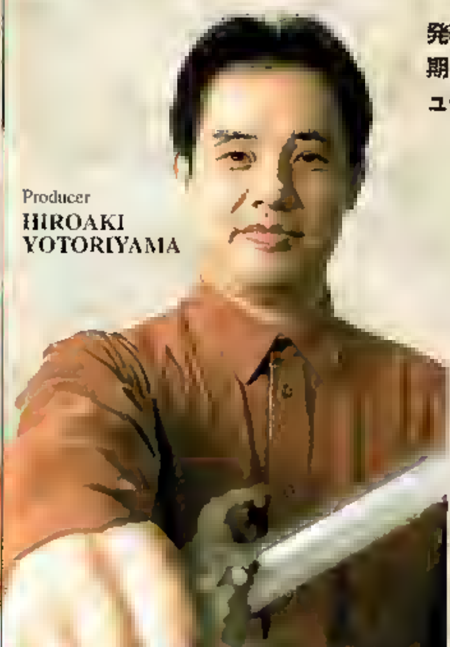
←3機種同時発売となる本作の売上目標は、国内60万本。このハードルをクリアーできるか!?

←マクファーレンエンターテメントの方いわく、「このスポーンはセクシーだ」とのこと。

プロデューサー世取山宏秋氏直撃インタビュー

『ソウルキャリバーII』はここが凄い!!

発表会を終え、開発も急ピッチで進んでいるこの時期に、ナムコさんの迷惑をかえりみず緊急インタビューを敢行。Xbox版の魅力に迫る！



Producer
HIROAKI YOTORIYAMA

コアなゲームユーザーはXbox版でプレイするべし!?

――本作は3機種同時発売ということになりましたが，その経緯などを教えてください。

世取山　会社としてマルチプラットフォーム戦略を展開していこうという流れがありまして、その中で、今回この『ソウルキャリバーII』が最初のソフトとして選ばれたということです。会社からの期待の大きさを感じていますし，光栄であると同時に、プレッシャーも感じています。話がきたときから大変なのはわかっていましたけど、こうなったら腹をくくってチャレンジしてみようということになりました。

アーケードの開発が終わったのが去年の夏ごろで，そのあとに『ソウルキャリバーII Ver.D』を9月にリリースしたんですけど，それまで家庭用はほとんどさわっていないんですよ。開発に本腰を入れたのがそれからなので，かなり現場に負担がかかっていることは間違いないです。

――本格的に開発を始めて，約半年で発売……。これは移植だから可能なんでしょうか？

世取山　そんなことはないですね。我々としては移植ではなく，新しい作品を作る感覚です。内部的にはまったく違う作りかたをしていますし，新要素がとても多いですから。

――画面を比べると，Xboxの映像がいちばんキレイに感じるんですけど……。

世取山　こちらとしてはどれがいい，悪いという作りかたをしているわけではないんです。同じラーメンなんだけど、器が違うので、ちょっと雰囲気が変わって見える、そんな感じでしょうか (笑)。

――でもスペック能力の高いXboxでプレイしたほうが、快適に遊べると考えていいということですよね？

世取山　皆さんがハードスペックをそう理解しているなら……。こちらとしては，さきほども言ったとおり，同じ作りかたをしているので、そのハードで動かしたときになにか違いがあるのであれば，それはハードの能力の違いとうことです。

――ではXboxならではの機能などはない？

世取山　Xbox版は国内で初めてD4端子（※1）に対応しています。画面が美しく見えるのは，その要素も大きいかもしれません。対応テレビで見ていただくと，ドットの粗とかまったく見えないですよ。ほんとに、びっくりするほどキレ

用語解説

※1【D4端子】
D端子にはD1～D4までの種類があり，D4端子を搭載しているのであれば，BSデジタルのハイビジョン放送を高画質で楽しむことができる。要するに，数字の大きい端子を持っているほど高画質の映像が再現できるということ。別売りの"Xboxコンポーネントバック"を購入し、美しい映像でゲームを楽しんでみてはいかがだろうか。ちなみに，現在D4端子搭載のモニターは，10万円前後で入手可能だ。

※2【トッド・マクファーレン】
1961年3月生まれ。カナダ・カルガリー出身。高校時代にコミック・ヒーローを描き始め，マーヴル・コミックス時代にスパイダーマンを担当して人気を博す。しかし出版社などとの意見の食い違いから退社、イメージ・コミックスを設立。1992年スポーンを発表し，爆発的な人気を得る。そのコミックは世界120ヵ国で出版され、全世界で8000万部以上の売上を記録。ちなみに「AKIRA」や「攻殻機動隊」，「もののけ姫」はとりわけ好きな作品とのこと。

※3【モーションを流用】
発表会のあと，スポーンはアスタロスの技を流用？　PS2の平八は『鉄拳』からの流用だから移植が楽？　GCのリンクはソフィーティアの技を使っている？などの噂が掲示板などでささやかれていた。しかし，世取山氏はそれらをきっぱりと否定。ゲストキャラはきちんと作っていると力強く宣言していた。

※4【ドリームキャスト版】
1999年8月5日『ソウルキャリバー』発売。ナムコの技術力の高さを思い知った衝撃的な名作。このときの移植も時間的余裕がなく、困難を極めていた。このノウハウが資産として残っている，と世取山さん。このスタッフが本作を担当しているならば，絶対に信頼できる。



世取山 宏秋

プロデューサー

アーケード版『ソウルエッジ』から開発にかかわっている、『ソウル』シリーズの生き証人。

イ。D4端子の環境が整っているなら、ぜひ体験してほしいですね。ちなみに、HDDを特殊な方法では使用はしていません。

魅力満載のスポーンは空を飛び、飛び道具まで完備!?

——ハードごとにゲストキャラクターが登場しますが、Xboxはスポーンですね。

世取山 うれしいことに、トッド・マクファーレンさん[注2]が『ソウル』シリーズを知っていまして、非常にクリエイティブな仕事をしているゲームだと評価してもらっていたんです。そんなこともあって、現場どうしでは交流があったんですよ。それで『II』のときはぜひということになって、その流れでネクリッドを作っていただき、そのあとにスポーンという話になったんです。Xboxは北米で強いハードですから、これも有効ではないかという気持ちもありました。国内においても知名度はありますし、コアなファンが多い。Xboxを持っているユーザーさんとかぶる部分も多いのではないかなぁと。

——映像を見たんですけど、動きやスタイルがカッコイイですよね。

世取山 制作担当者がノリノリで作っているキャラクターなので、カッコイイと思える完成度になっていると思います。それに、いままでにない動きと攻撃をするキャラクターとして異彩を放っていますよ。空も飛びますし。これは一種の構えの派生系と考えていただけるといいかもしれないですね。このほかに、飛び道具なんてものまでありますよ。

——でもそんな強力なゲストキャラクターが登場すると、バランスが壊れるような……。

世取山 もちろん、バランスはすべて見直しています。これは最後まで続くでしょうね。

——空を飛べて、飛び道具を使えてとなると、かなり難しいキャラのような気が……。

世取山 操作はそんなに難しくなくて、だれでも使え、だれでも空を飛べる、バランスのいいキャラだと思います。手にしているのはハンドアックスで、これはいままでになかった武器を使ったほうがおもしろいと思ったのと、スポーンのアクションフィギュアの中にハンドアックスみたいなものがありまして、それもひとつのきっかけになっています。

——では、ネクリッドはどうでしょう？

世取山 いろんなキャラの技が集まっているので、見ていて楽しいと思いますが、使いこなすにはある程度のテクニックが必要となるかもしれません。このキャラクターも北米版を視野に入れています。アメコミ好きなユーザーさんにはたまらないと思いますよ。

あ、これだけは言っておきたいんですが、このスポーンはコミックとかビデオなどを見て研究し、我々の想いがこもったキャラクターで、ほかのキャラクターのモーションを流用[注3]したとか、コピーしているなんてことはありません。技に関してもすべてゼロから新しく作っています。動いているところを見てもらえれば納得していただけると思いますよ。

家庭用ならではの要素充実！発売に向けて開発に死角なし!?

世取山 新モード、"ウェポンマスターモード"では200種類以上の武器があるので、これを集めるのも楽しいですよ。なかには武器っぽくない、お笑い系の武器もあるので、ゲラゲラ笑いながら遊んでください。

——発表会では、ヴォルドがリング状の武器やハサミのような武器を持っていたような。

世取山 映画のシザーハンズのような感じをイメージしてもらえればいいかな(笑)。

——ゲストキャラ、ネクリッドのほかにも新キャラクターが出てくるとか……。だれですか(笑)。

世取山 『キャリバー』ファンだったら、こんなキャラクターが出てきたらうれしいという、希望に添えるようなラインナップだと思います。

——ってことは、ひとりじゃない？

世取山 なんか誘導尋問みたいになってきたなぁ(笑)。でも、ふたり以上入っていたら、開発が死ぬ気でがんばったと考えていただいていいと思います。これは冗談ではなく、まだはっきり言えない状況なんですよ。それぐらいギリギリのところでがんばっているところですから。

——この時間のないさなかに、いろいろな要素を盛り込んでいますね。

世取山 スタッフがお客様に遊んでもらいたい、喜んでもらいたいという気持ちが現れたものだと思います。『キャリバー』から参加しているスタッフがほとんどですから、作品に対する愛情も強いですし。ドリームキャスト版[注4]で苦労したノウハウがここに活かされていますね(笑)。

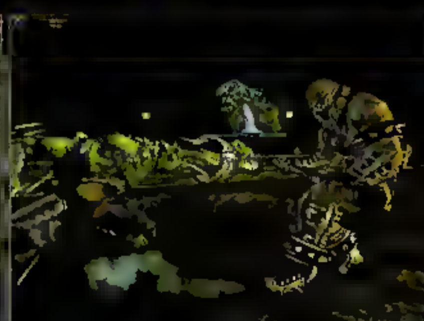
——XboxではXboxLiveが開始されましたが、将来的に対応させるなんてことは？

世取山 『キャリバー』は数フレーム単位の戦いになってしまうので、みなさんが期待しているリアルタイム系では厳しいと思います。研究はしたんですけど……。CPUの思考ルーチンを作って、それを闘わせるとかなら可能かもしれません。通信に興味はあるんですが、時間と状況が厳しくて……。やっぱり優先は3機種同時発売をしっかり守ることですから。来月のいまごろ(現在1月20日)には笑顔で"祝！開発終了インタビュー"を行っていたいものです(笑)。発表会では完成度70パーセントと言っていたんですが、現在は80パーセントぐらいにはなりました。来月の中旬ごろには100パーセントの予定です(笑)。とはいえ、時間ギリギリまで作り込んで、満足していただける作品に仕上げますので、期待して待っていてくださいね！









←この美しい画面もxboxのハイスペックがあればこそ。ハード性能の差がゲームに微妙な影響を与えると編集部では予測ー

猫耳スーツの女の子たちが活躍するコミカルタッチのアドベンチャーSLG!



キュートな女の子たちが
人類を救うために大活躍。
アニメ界で活躍中の中嶋敦子さんを
キャラクターデザインに迎え、
アニメシーンをふんだんに
盛り込んだ注目作だ！

Cyber Attack Team
サイバーアタックチーム

タイトル	C.A.T～サイバーアタックチーム～
発売元	メディックス
ジャンル	アニメティックアドベンチャーシミュレーション
発売日	2003年春発売予定
価格	6800円（税別）
開発	ハイド
制作者	プロデューサー 平田健治
ブロック数	未定
システム対応	未定
その他	未定

C.A.Tとなって世界を守れ

コンピューターネットワーク網が進化した近未来。ひとりの科学者の愛情によってヒューマノイドコンピュータ"マリア"が誕生する。だが、歪んだ心を持つ科学者の手により"人間世界の修正"というプログラムをインプットされたマリアは、人類を破滅に導く存在と化す。国防省はサイバー戦争防衛用に極秘に開発していたネットワークスペース転送システム"サイバーヘッドギア"を対マリア戦に投入。若干13歳の女の子たち3人で構成される、サイバーアタックチーム"C.A.T"の戦いが始まる。





野中苺

年齢
13歳
ニックネーム
いちごちゃん
好きなもの
両親, 猫, ショートケーキ

のなかいちご
(CV：小森まなみ)
"CAT"の一員でリーダー的存在の女の子。学校では先生から美化委員を頼まれる優等生？





アプリコット瑞樹

アプリコットみずき
(CV：小桜エツ子)
見た目とは異なり（？）関西弁でしゃべる活発な女の子。チームのムードメーカーでもある。

年齢
13歳
ニックネーム
あんずちゃん
好きなもの
明石焼き





河合りんご

年齢
13歳
ニックネーム
りんごちゃん
好きなもの
姉、本

かわいりんご
(CV：倉田雅世)
冷たい感じだが、いざというときは燃える性格？"CMA"の河合麗はお姉さんで、信頼している。

ADVパートとSLGパートでストーリーが進行

ゲームは10数話構成で、1話ごとにADVパート→SLGパートの流れで進行していく。小森まなみが歌う主題歌も挿入され、全編を通してアニメ番組のようなテイストで構成されているぞ。

ADVパート　コミカルな笑劇場も挿入され フルボイスの会話形式で進行

ADVパートは、フルボイスの会話形式でストーリーが展開。ときおりコマンドを選択する場面があり、選んだ選択肢によってエピソードが分岐する。また、ある話によっては笑劇場が挿入。デフォルメされたC.A.Tメンバーたちが巻き起こす、ドタバタアニメミニストーリーを楽しめる。



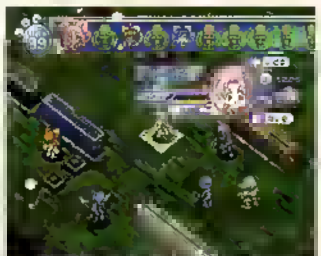
↑CATのメンバーたちが通う学校も物語の舞台。いつもはふつうの女の子なのだ。



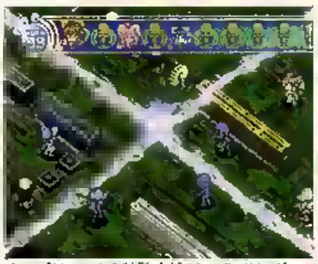
↑りんごとアプリコットのやりとり。体育の授業らしいけど、何か勝負でもしていた？

SLGパート　C.A.Tの仲間たちを駆使して ネットに潜むウィルスを撃退！

ネットワーク空間でウィルスと戦うパート。敵はコンピューター内のCPUを破壊しようと侵攻。それを阻止し、ボスを倒せばステージクリアー、CPUを破壊されるかチームが全滅すると負けとなる。敵への攻撃はパンチ、キックといった直接攻撃のほか、SPを用いる特殊攻撃がある。



↑キャラごとに行動を選択。行動順は特殊攻撃に必要なSPの転送量によって変わる。



↑アプリコットの特殊攻撃"クロス・サンダー"。特殊攻撃はレベルが高いほど強力になる。

C.A.Tを影に表にサポートする力強い仲間たちを紹介しちゃう！

マリアとの戦いには、CMA（ケルトマジックアカデミー）のメンバーや、MIS-H（瑞樹重工ヒューマノイド開発）も参戦。"C.A.T"をサポートしてくれるのだ。とくにCMAの佐伯三姉妹は、ストーリーの後半でSLGパートのプレイヤーキャラとしても登場するので要チェックだ。



↑ADVパートにCMAの麗も登場。ナースの格好をしているけど、保健委員？

CMA
ケルトマジックアカデミー

魔術と科学の融合を目的として設立された組織。りんごの姉である河合麗を筆頭に、古来より世界の要と呼ばれる場所を守護する使命を持つ、佐伯一族の三姉妹が主要メンバー。



河合 麗
かわいれい
（CV：笠原弘子）



佐伯日菜
さえきひな
（CV：吉田愛理）



佐伯香菜
さえきかな
（CV：今泉文乃）



佐伯優菜
さえきゆうな
（CV：綾部さやか）

MIS-H
瑞樹重工ヒューマノイド開発

CMAの一員でもある瑞樹結によって設立されたヒューマノイド開発会社。結の妹、杏の治療のためにヒューマノイドを使用することになっていたが、マリアの出現により戦いに参戦。



瑞樹結
みずきゆい
（CV：中友子）

キャラデザイン担当 人気アニメーター 中嶋敦子さんを直撃!!

◎中嶋敦子さんプロフィール

『逮捕しちゃうぞ the MOVIE』、『らんま1/2』、『ゲットバッカーズ』などそうそうたる人気作のキャラクターデザイン、作画監督を担当。ファンのあいだで絶大な支持を得る。本作においてはキャラクターデザインや原画などを手がけている。

フリーハンドでできたので作業はとても楽しかったです

「C.A.T」に関しては、もともとプロデューサーの方から「こんなゲームを企画しているんですけど……」ということでお話をいただいたんです。ちょうど重めの内容の仕事ばかりが続いているときで、「少し軽いタッチの絵も描きたいなぁ」と考えていたところだったので、喜んでやらせていただくことにしました。

キャラクターデザインに関しては、プロデューサーの方からキャラの性格設定とおおまかなラフ案をいただいて、それに対して私のほうでインスピレーションを膨らませてデザインしていくことにしました。かなりフリーハンドで任されていたので、作業はすごく楽しかったですね。

最初にとりかかったのはヒロインの苺ちゃんだったのですが、ヒロインを決めて、それにあわせてまわりを決めていく……という感じでした。

お気に入りはアプリコット瑞樹です。彼女も性格が明るいキャラなのですが、表情がつけやすくて、設定にとても幅が広がりましたね。そういう意味では河合麗ちゃんには苦労しました。性格が控え目なので、どの程度表情をつけていいかというところで、かなり悩みました。

本作ではイベント原画も担当したのですが、"この画面では何が要求されているのか？"ということを踏まえつつ、自由に描くことができたのですごく楽しかったです。ゲームがどうなるかいまから楽しみです。

1月16日～2月6日



批評家



相沢浩仁

イーサネット端子とハードディスク標準装備がXbox最大の特徴だから、Xbox Liveの始まった今年こそXbox元年と言えるし、「トゥルーファンタジーライブオンライン」のようなMMO(多人数参加型)RPGで、その真価が発揮される。今年も楽しみな1年になるはず。本誌編集長。



田川ラメ夫

敏腕(自称)フリーライターの肩書きを捨て、現在は着信メロディを配信しているサイトの運営会社でプロデューサーという名の雑用をしているサラリーマンライター。昨年末に飼い始めたトカゲがぜんぜんなつきません。新年会ラッシュで悪酔い&胃弱な日々を過ごす、未来が不安な33歳。



麻布アルノ

本日1月18日、ボクの誕生日だ。27才。で、誕生日といえば誕生日プレゼントだが、今年は「DOAX」が欲しい！　欲しい！　だって、「DOAX」ヤバいんだもん！　まず彼女に買ってもらおう。そして家でふたりで楽しく遊ぼう！　来年はビーチサッカー編とか出してくれるかなぁ？



戸塚伎一

非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。いい歳こいて、ルーツ・レゲエ中心の都内某クラブに足繁く通っているわけですが、先日は飲み過ぎて大変でした。肉体感覚が薄れ、視界がふわふわと動くさまは、さながら1人称視点の3Dアクションゲームのようでした。

作品

1月16日発売　CAPCOM VS. SNK2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001



カプコン
格闘アクション
4800円

総勢46名のキャラが登場する格闘ゲームがXbox Live対応で登場。家にいながらにして全国の猛者との対人対戦が可能だ。もちろんオフラインでひとりでも楽しめるモードが充実。

相沢浩仁：近年のカプコンの『VS』シリーズの完成度やボリュームは2D格闘の頂点とも言える良作揃い。今作は既存の格闘通信対戦の2大問題点、通信料とタイムラグを大幅に改良。ラグは双方の回線状況やサーバーの混み具合により多少異なるが、試してみる価値アリ。どんどん出してほしい。

田川ラメ夫：年齢的に(涙)もう二次元格闘にはついていけないと思ってましたが、EO-ISMのおかげで仕事を忘れて楽しめました。でも猛者が群がるネットワーク対戦では1勝もできませんでしたが。キーレスポンスやグラフィック、用意されたモードのソツのなさに、脈々と流れる年輪を感じます。

麻布アルノ：カプコンとSNKキャラが総登場するこの2D格闘ゲームをXboxで遊べる。しかもXbox Liveユーザーなら、ひとりひとりプレイスタイルが異なる世界のプレイヤーとネット対戦ができる。つまりゲーセン以上に熱い対戦をいつでも体験出来る。安価+課金なしはキラーコンボ！

戸塚伎一：DC版で思い知ったのですが、このタイトル、ゲーム好きの友人が集った場で遊ぶと、とても盛り上がります。EO-ISMが対戦格闘ゲーム初心者の救済処置として適切かはさておき、パーティーゲームとしての間口を広げる姿勢は立派です。Xbox Live対応はオマケ程度に考えておいたほうが無難？

TOTAL POINT　32 POINT

1月23日発売　DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball



テクモ
スポーツ
7600円

『DOA』の人気女性キャラが南の島でビーチバレーで勝負。彼女たちに着せることができる水着は300種以上、グラビアシステムでその姿を鑑賞、カジノで遊んで購入資金を増やすことも。

相沢浩仁：恥ずかしくなるぐらい眩しい女性キャラ、美しい演出、カメラワーク。見落とされがちですが2対2のビーチバレーボールゲームとしても、とてもいい雰囲気。数時間で1周できる手軽さとデータを引き継げるやり込み要素。技術的にも超凄く、決してキワものではありません。絶対必見。

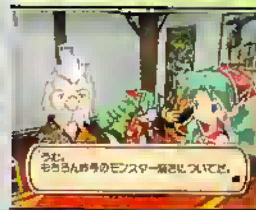
田川ラメ夫：ビーチバレー時の視点がわかりづらいとか、せっせとプレゼントしないとチームを組んでくれないとか、細かな不満もあるのですが、べつにそんなことはどうでもいい！と思わせるモノがあります。アメリカで年齢制限されるのもわかりますわ。燃え狂う煩悩に応えた名作としかいえません！

麻布アルノ：バレーでの視点問題などは多少あるが、「DOAX」ほど幸せな気分にさせるゲームって、珍しいよね。「見て楽しい」、「遊んでおもしろい」、全体的にゲームとしてのおもしろさが溢れている。ポリゴンなのに女性キャラの色気とエッチさがヤバい。個人的には巨乳好きではないが(笑)、迷わずに満点！

戸塚伎一：思春期真っ盛りの購入予定者には何も言いません。"終わらないバカンス"を存分に楽しんだら、EDテーマ(『IS THIS LOVE』、ボブ・マーリィ)の歌詞に少しでも関心を寄せてみてください。女体に切羽詰まっていない人(笑)も、この"究極のぬるま湯世界"は浸かってみる価値アリ、です。

TOTAL POINT　39 POINT

1月30日発売　テネレッツァ



アクアプラス
アクションRPG
6800円

魔法少女と妖精が織りなすハチャメチャだけど、ハートウォーミングなストーリーが魅力のアクションRPG。何でも屋の魔法使いの主人公テネレッツァを操作して、楽しい話を進めていこう。

相沢浩仁：細かくみると多少の改良希望点もあるが、キャラと演出、世界観の魅力がカバーしていて、あまり不満と感じさせることがないのは、さすがアクアプラス。オーソドックスなアクションRPGだけれども、ゲームの楽しさは必ずしも新しさの追求だけではないことを再確認させてくれる良作。

田川ラメ夫：キャラがかわいく、カラッとしていて好印象を与えてくれますが、ゲーム全体のテンポがよくないというかダラーッと間延びしちゃってる感じが。非常にもったいない。冒険時は魔法を使い惜しみする必要がないとわかったとたん急に楽しくなってきました。何気に難易度が高いのでは？

麻布アルノ：とにかくXboxでオーソドックスなアクションRPGを遊べるのはうれしい。キャラデザインや世界観には不満なし。メインキャラの漫才のような演出も魅力的。欠点としては背景の寂しさ、戦闘時の爽快感不足などはあるが、内容は決して悪くないと思うし、楽しい時間を過ごせる作品だと思う。

戸塚伎一：最近の3Dゲームはシチュエーションの表現に長けたものばかりで……と嘆いている、ちょっと昔気質なゲームファンにオススメ。フィールドの地続き的な広がりを強く意識させるゲーム画面や、魔法使用回数無制限などの割り切った諸システムに、作り手の優しさ(×易しさ)が感じられます。

TOTAL POINT　30 POINT

2月6日発売

フェイタルフレーム ー零 スペシャルエディションー



テクモ
アクション
6800円

PS2でヒットした「零～zero～」のXbox北米版タイトル「FATAL FRAME」が、日本でも発売。プレイヤーは見えないモノが見える深紅となり、廃墟となった氷室邸で兄の行方を捜すことに。

日本のホラーらしい雰囲気と恐怖が音と映像、振動でどんどん迫ってくる。ゲームシステム的にも不自然さを感じることがあまりなく、プレイに没頭できるぶん、正直けっこう怖い。基本的には移植だが細かな改良が施されている。完成度の高いホラーアクションとして、5.1chプレイ推奨。

5.1chによってガツーンと怖さが倍増しておりますな～。夜中にひとりでやらないことをオススメするほどに(涙)。若干グラフィックがキレイになった印象を受けますが、PS2版をプレイしているのであればパスしていい程度かと。カメラで霊を封印するシステムは妙に説得力があります。

PS2の超良作が少し改良されてXboxでスペシャルエディションという形で登場。大きな変化はないが完成度がさらにアップ。操作性もこっちのバージョンのほうがよいかと思う。そして恐さが満点。ホントに怖い。マジで気持ち悪い。そんなゲームなのだ。ホラーAVGに興味ある人なら絶対買い。

『サイレントヒル2』の恐怖演出が、いくらか映像美を指向しているのに対し、こちらはなりふり構わず怖がらせてやるという気概に溢れています。陰鬱な物語設定のくせにやけにテンポよく進むゲーム展開も含めて、"恐怖の磁場"にグイグイ引き寄せられていく絶望感を味わえる傑作です。

34POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

今号はどれも良作揃いですが「DOAX」はXboxユーザー全員マストバイ!! 興味のない人でも、その技術力だけでもみてほしいし、友人が来たとき、数時間はこれ1本で話題独占のハズ。手軽だし、異常に美しいし、必ず盛り上がりますよ。

オレ的には「DOAX」以外なにも買いません。真のキラーソフトに出会った気がします。なんつって。コレでXboxの売上が飛躍的に伸びつつ、社会に復帰できなくなる人が現れないことを祈ります。健全な女性には『テネレッツァ』を推しますヨ。

日本のエロを代表する作品がXboxに登場! 全世界の人々に「日本人ってすごいスケベだな」と言われるだろうが、全世界の人々に大きな感動を与えて、歴史に残る作品となるだろう。「DOAX」最高! また、今月のほかの3本はお好みでどれもグッチョイス。

「DOAX」は、レゲエの魅力を最大限に生かしている、非常に珍しいゲームソフト。ファンは騙されたと思って買ってみてください。「テネレッツァ」はキャラの会話のノリに少々クセあり。近年のモエ～なアニメが苦手な人は、慎重に検討を。

そのほかに発売されるゲーム&周辺機器

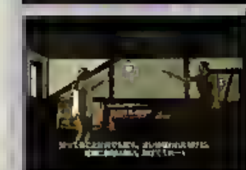
スパイダーマン



アメコミの人気ヒーロー「スパイダーマン」が、Xboxに登場。スパイダーマンとなって用意された20以上のステージをクリアーしていこう。映画さながらのストーリーで遊べるぞ。ニューヨークの街を縦横無尽に動き回り、平和を守るのだ。

■カプコン
■2月13日発売
■アクション
■6800円

マズルフラッシュ



単身悪のテロリストの組織に潜入し、壊滅するという任務を押しつけられた主人公となってミッションをクリアーするタクティカルアクション。オフラインでも十分楽しいが、Xbox Live対応で8人同時プレイでの戦いもまた迫力満点なのだ。

■ビクターインタラクティブソフトウェア
■2月27日発売
■タクティカルアクション
■6800円

SOFTWARE IMPRESSION

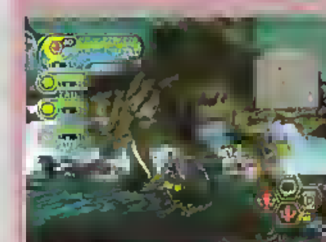
編集部員一押し

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE Ⅰ&Ⅱ

まさに時代は「PSO」。いまさらではなくて、いまが旬なのだ。ネットワークRPGとしてドリームキャスト版から始まった「PSO」も、4つ目のハードでの発売ともなれば円熟していないほうがおかしい。まさに完成の域を超えての発売だ。Xbox Liveによって、試みられるボイスチャットという新しいコミュニケーションの手段。さらに文字チャットも併設されているので万全と思ったが、逆に混在していて、ちょっと戸惑った。でもボイスチャットは、いい。

基本となるゲームシステムは、お墨付き。だから全国のみんなと冒険に出れば、ついつい朝まで遊んでしまう(よって翌日の仕事に影響が……、なんてこともたびたび)。

過去キャラ育成中は、苦難の道のりだった。DC版で2度データが消えるという、悲劇を味わっているのだ。Xboxならハードディスクにセーブできるので安心して遊び倒すぞと思っていたら、マシン間のキャラ移動はオフラインでのマルチプレイのみ。家と会社で同じキャラで遊ぶにはハードごと移動という事実にショックを受けた。まあ無理なことは諦めることにするしかない。始まった本サービスでは、どこか(愛人宅希望)でじっくり遊んでやるぞと誓ったが、まだレベルは7。すでに80を越えている人もいるというのに……。まあ、仕事も大事なので、のんびり遊んでいる変なおじさんが入ってきてもいじめないで、遊んでね。



■セガ
■ネットワークRPG
■6800円(Xbox Liveスタータキットの価格)
■1月16日発売(Xbox Liveスタータキット同梱)

コブラ小林



「PSO」のため家をブロードバンド化しようと思ったら思いのほか悪戦苦闘。マンションってけっこう大変だったりするんですわ。個人的には美少女～シミュレーションの話題作をおもに遊ぶ。年を取ってアクションに手が出ないのが悲しみ!

特報 X SPECIAL

ついに発売となった『DOAX』のすべてを解き明かす！



PROLOGUE

第3回DEAD OR ALIVEで優勝したザックは、賞金のすべてを持ってラスベガスに乗り込んだ。持ち前の強運でみごとカジノでジャックポットを引き当て、一夜で億万長者となった。
ザックは儲けた金で南の島を購入し、ザック島と名づける。そして、そこで第4回DEAD OR ALIVEを開催すると宣言したのだった。
「あやしい」と感じながらも、ザック島に集まる出場者たち。しかも、招待されたのは女の子ばかり。いったいザックは何をたくらんでいるのだろうか？

常夏のバカンスは満喫してるつもり。でも新しいタイプのゲームだけに進めかたがわからなかったり、バレーに勝てないなんて人には必見の16ページ攻略だぞ!

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	開発者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	8ブロック	システム対応	5.1ch HDTV
その他	―		



国籍	日本
身長・体重	158センチ 48キロ
スリーサイズ	B89 W54 H85
誕生日	2月23日
年齢	17歳
血液型	A型
趣味	占い
好きなもの	苺のミルフィーユ
好きな色	桜色



国籍	ドイツ
身長・体重	160センチ 49キロ
スリーサイズ	B90 W58 H86
誕生日	5月25日
年齢	18歳
血液型	O型
趣味	料理
好きなもの	ザッハトルテ
好きな色	スカイブルー



国籍	フランス
身長・体重	170センチ 49キロ
スリーサイズ	B90 W56 H88
誕生日	1月30日
年齢	21歳
血液型	AB型
趣味	愛犬の散歩
好きなもの	ブランマンジェ
好きな色	パールホワイト



国籍	中国
身長・体重	163センチ 50キロ
スリーサイズ	B87 W55 H86
誕生日	4月23日
年齢	19歳
血液型	B型
趣味	アロマテラピー
好きなもの	杏仁豆腐
好きな色	レモンイエロー



ストーリーの流れからバレー攻略まで完全網羅

いよいよ発売された『DOAX』を大！大ボリュームでお届けしよう。
バレーにグラビア、プレゼントにカジノ……とやれることが多いのがこのゲームの特徴。そこでプレイの指針としてほしい、あやねちゃん日記から、女の子たちといかに仲良くなるか、本格バレー攻略、そして開発終了直後に行ったインタビューまで『DOAX』のすべてを特集だ！

ザック島が知りたい人は……

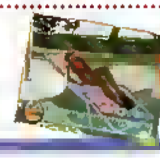
ザック島にはさまざまな施設が存在する。ここではその施設をすべて紹介しよう。



26ページへGO!

ゲームの流れが知りたい人は……

どうゲームを進めるのがいいのか？そんな『DOAX』の命題に答えます。



28ページへGO!

バレーを極めたい人は……

見かけは軟派、でも中身は硬派なバレー部分を大ボリュームで攻略するぞ！



32ページへGO!

開発経緯が気になる人は……

開発がようやく終わってほっとひと息のTeam NINJAリーダー板垣氏を直撃してきたぞ。感動秘話を聞いて泣け！

38ページへGO!









ザック島観光ガイド

常夏の楽園、ザック島へようこそ！　ここではザック島の観光スポットを紹介しよう！

この常夏の楽園ザック島は、ザック様が買い取った無人島に、宿泊施設やレジャー施設を建設して造り上げた、一大リゾートアイランド！　この島にはホテルやカジノ、水着やアクセサリーを取り扱うショップのほかに、多数のビーチバレーコートをご用意。ゆっくりご休憩やショッピングを楽しむことも、ビーチバレーでひと汗流すこともできるぞ。



⬆ZACK OF ALL TRADESだけは、4日目にならないと開店しないのだ。

POOLSIDE

HOTELに完備されたプールは、宿泊者専用のプライベートプール。貸し切り状態のPOOLSIDEなら、誰にも邪魔されずに、ゆったりとご休憩可能。人目を気にせず日焼けをしたり、大きなプールで遊ぶことも。また、1日3回、ぴょんぴょんゲーム大会を開催。プールに浮かぶ島を飛んで、無事対岸まで渡りきれば、賞金もゲットだ。



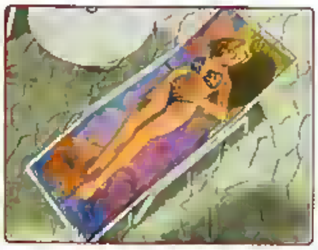
➡マットを浮かべて、リラックス。



➡宿泊のお客様には、デザートもサービスだ。



➡ゲームに参加して、賞金ゲット！



⬆POOLSIDEは貸し切り状態なので、人目を気にせずゆっくりできるのがイイ。

HOTEL&CASINO

ザック島にご滞在なら、中央の大きなHOTELがオススメ！　このHOTELは各スポットへのアクセスもスムーズで、カジノ、プールと完備されており、遊びには困らないのだ。全室オーシャンビューで、眺めも最高だぞ。

カジノでは、定番ゲーム4種類で遊ぶことが可能。チップを100～10000ザックと選べるので、予算に合わせて遊びかたを変えることができる。ちょっと遊ぶなら100ザックで、一発勝負ならば10000ザックで大きな賭けに出よう！　なかには予算が足りないと遊べないゲームもあるので注意だ。

プレゼントお届け



⬆HOTELの寝室から配達が可能。友だちにプレゼントを贈ることができるぞ。



⬆整理をしないと、アイテムがいっぱいでプレゼントが貰えないなんてことも。

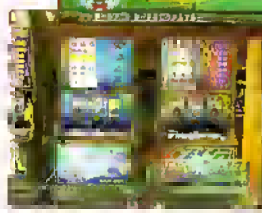
ビデオ鑑賞



⬆ビデオテープがあれば、ビデオ鑑賞もできるぞ。内容は観てのお楽しみ。



➡ポーカーでひと勝負してみる？

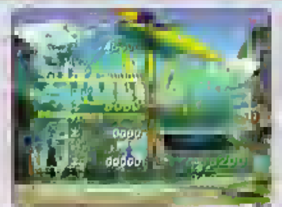


➡スロットは全部で8種類あるのだ。



SPORTS SHOP

SPORTS SHOPでは、ほかのお店では手に入らない最新水着を購入できるぞ。しかも、商品はお客様の好みに合った水着だけをセレクトしてくれる。必ずお気に入りの水着が見つかるはず。水着のラインナップは毎日のように変わるので、頻繁に足を運んでみよう。

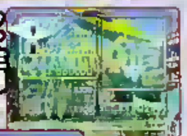


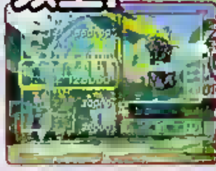
➡水着はラッピングして、プレゼントできるのだ。



⬆最新の水着をお求めなら、SPORTS SHOPへ。毎日、商品が入れ替わるぞ。

水着は何と300着以上!





⬆➡水着をすべて揃えるのは至難の業。キャラごとに水着も変わるのだ。

ACCESSORY SHOP

サングラスや帽子などのアクセサリーを扱っているのが、こちらのお店。サングラス、帽子、靴、日焼け止めといったアイテムは、ビーチには欠かせない必需品。もちろん、オシャレにも欠かせないので、水着に合わせてコーディネイトすることも必要だ。

お店のオススメは、ザック島特産の花を使った髪飾り。一日で枯れちゃうけど、頭のワンポイントには最適だぞ。値段はとってもお手ごろなので、枯れたら新しいのを購入してね。ここも毎日品揃えが変わるのでチェックだ。



⬅一日で枯れちゃうのが悲しいけど、とってもカワイイ花の髪飾り。

水着とのコーデが重要



RADIO STATION

あなたのリクエストにお応えする、ホットなRADIO STATION。ここに来れば、ビーチでのBGMを変えることができるのだ。XboxのHDDに好きな曲を保存しておけば、BGMとして流すことも可能だぞ。南国テイストに捕らわれず、好きな曲を流そう。



⬅BGMもゲームを盛り上げる重要な要素だぞ。

ZACK OF ALL TRADES



⬅生モノは腐りやすいので、プレゼントする直前に購入するように。

最高の贈り物を選ぼう!

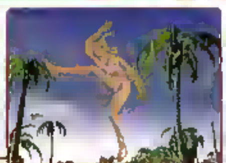


ザック島の特産品や、世界各国の珍品、名品を扱っているのが、この"よろず屋"、ZACK OF ALL TRADESだ。どれも珍しい品物なので好みは分かれるかもしれないけど、プレゼントには最適の一品ばかり。必ず、相手を喜ばせる品物が見つかるはず。毎日お店にならぶ商品が変わるから、こまめにお店を覗いてみてね。どれも一品限りなので、お買い求めはお早めに。

ZACK OF ALL TRADESは、仕入れの関係もあって4日から営業を開始。手ごろな値段のものが多くていいぞ。

NIKI BEACH

ザック島のメインビーチとなるのが、このNIKI BEACH。NIKIとは、ザック様憧れの女性の名前だとか……。マリンスポーツのほかにビーチバレーも盛んに行われており、にぎやかなビーチだ。



➡人の少ない早朝のビーチでは、体操を行う人もちらほら……。



⬅NIKI BEACHは、ビーチバレーも盛んだ。



⬅夕方にはビーチに太鼓の音が響き渡る。

JUNGLE

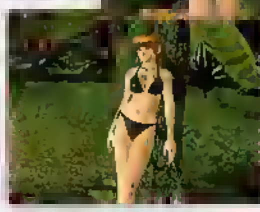
森の中を進んでいくと、開けた場所にビーチバレーコートが用意されているのだ。緑に囲まれてのビーチバレーというのも、新鮮でいいかもね。水着姿での森林浴は気持ちよさそう。



➡森の中でゆっくり過ごすのも、悪くない。自然を肌で感じて。



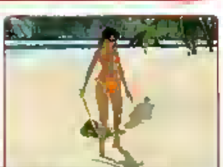
⬅森の中でのビーチバレーは、なんだか新鮮だ。



⬅水着で森林浴というのもまた格別。

PRIVATE BEACH

ザック島の裏手、洞窟を抜けた先にある隠れたスポットが、PRIVATE BEACHだ。立ち寄る人が少なく、静に過ごしたいならここがいちばん。岩陰を美しく照らす水面の乱反射は必見。



➡誰もいない静かなビーチは、心も体も癒してくれる場所だ。



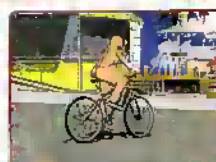
⬅このビーチにも、当然バレーコートがあるぞ。



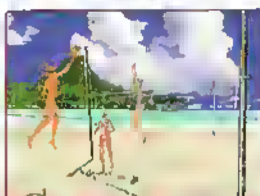
⬅ビーチの隅にはブランコもあるよ。

BASS ISLAND

朝、夕は満ち潮で海の底に埋まってしまう、BASS ISLAND。BASSとは、ティナの父親の名前。よほど嫌っているのかな? BASS ISLANDにもコートはあるけど、昼間しか使えないのだ。



➡昼間なら、自転車でサイクリングを楽しむこともできるぞ。



⬅昼間しか姿を現さない貴重なバレーコートだ。



⬅人が来ないから体操もできちゃう。

バカンス日記 あやねちゃんの14日間

『DOAX』は、ザック島での14日間を自由に過ごすバカンスゲーム。でも、バカンスの内容はどんな感じなんだろう？ と疑問に思っている人も多いはず。そこで今回は、あやねちゃんにザック島でのバカンスを楽しんでもらったぞ。この14日間にどんな出来事があり、どんな感じでゲームが進行していくのか。あやねちゃんの日記を参考にしてみてね。



←それでは、ザック島に行ってもらいましょう。なにが起こるのかな？

できごと

DAY1

ザック島の到着

- ▼リサに誘われるも断る
- ▼ACCESSORY SHOPに立ち寄る
- ▼POOLSIDEで ぴょんぴょんゲーム
- ▼レイファンをパートナーに誘うが、断られる
- ▼ひとりでニキに行く
- ▼ザックからプレゼントが届く







バカンス一口メモ その1

ゲーム初プレイの場合は、リサの案内を断ることができない。リサとパートナーを組むことになるのだ。また、初プレイ時は途中で帰ることもできないぞ。

DAY2

- ▼ACCESSORY SHOPでプレゼントを購入
- ▼レイファンにプレゼントを渡す
- ▼レイファンをパートナーに誘うが再度断られる
- ▼ACCESSORY SHOPでプレゼント購入
- ▼POOLSIDEでぴょんぴょんゲーム
- ▼HOTELからプレゼントを送る





バカンス一口メモ その2

プレゼントする品物は、相手の好みを考えて選ぼう。とくに"好きな色"は有効だぞ。プレゼントが気に入ってもらえれば、パートナーに誘いやすくなるのだ。

あやねちゃんの日記

あなた誰？



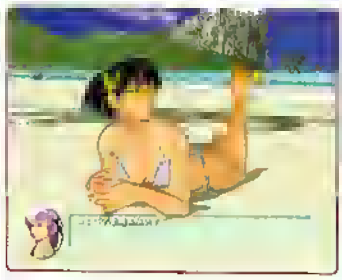
たまにはいいかもね……

ザックに大会があるなんて言われて来たけど、どうやら嘘だったようね……。今度会ったらただじゃ済まさないわよ。到着そうそう、リサって女に声をかけられたけど、断ってあげたわ。ひとりのほうが、なにかと動き回りやすいからね。



こんなの楽勝

アクセサリーや水着を見たけど、どれもけっこうな値段がするのね。少しはお金を手に入れなきゃ。たしかPOOLSIDEで賞金がもらえるゲームがあったわね。あの程度のゲームなら楽勝でクリアーしてみせるわ。



もっと稼ぐには、ビーチバレーしかないようね。パートナーには……レイファンでも誘うかな。どう、私と組まない？ ……え、誘いを断るつもり？ あとで後悔するわよ。



あれ、なにかしら？

パートナーを捜そうかな

昨日は簡単に断られたから、プレゼントでも持っていってあげるわ。レイファンの好きそうな物を渡しておけば、いい返事が聞けるでしょう。どこに居るかな……。はい レイファン。ありがたく受け取りなさい。





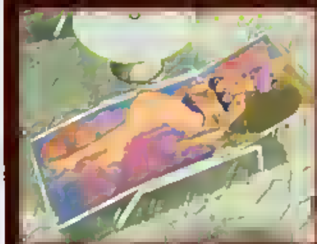
プレゼントもあげたんだから、パートナーの件も考え直してくれたんじゃないかしら。さあ、どう？ レイファン。わたしと組まない？ また断るつもりね……。こうなったら、意地でもあなたと組んでみせるわ。





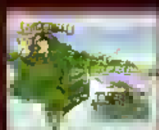
まだプレゼントが足りないのかしら……。いくつもらえば気が済むの？ もう少し気に入るような物をプレゼントしてあげようかな。HOTELから送ることもできるようね。レイファンに届けてちょうだい。

	できごと
DAY3	▼レイファンをパートナーに誘う。パートナーを組む ▼初ビーチバレー勝負！　負け ▼ACCESSORY SHOPでプレゼント購入 ▼ビーチバレー2戦目 ▼HOTELからプレゼントを送る
DAY4	▼ZACK OF ALL TRADES開店 ▼ZACK OF ALL TRADESでプレゼントを購入 ▼ビーチバレー3戦目 ▼SPORTS SHOPで新水着を購入 ▼POOLSIDEでひと休み ▼プレゼント品、腐る…… ▼HOTELからプレゼントを送る
DAY5	▼ビーチバレー4戦目 ▼SPORT SHOPでプレゼントを購入 ▼レイファンからプレゼントが届く ▼CASINOで破産……

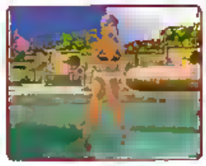




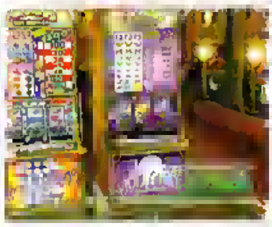











あやねちゃんの日記

ビーチバレー勝負ね

昨日送ったプレゼントは受け取ってくれたようだけど。パートナーになってくれるかしら……。とりあえず、誘ってみようかな。どう、レイファン。チームを組む気になった？　……やっとその気になったのね。これで戦えるわね。

悔しいけど、初戦は負け……。まあ、私のせいじゃないんだけどね。2戦目は勝てたから、よかったけど。ご褒美にプレゼントでも送っておこうかな。

負けたの…？

勝ち続けるわよ

生モノは腐るのね

珍しい物があるわね

新しいお店が開店したようだけど……。ふ〜ん。よろず屋ね。杏仁豆腐なんかレイファンが喜びそう。買っておこうかな。あら、プレゼントするまえに腐っちゃった。生モノは腐るのね。

ダメね……

あら、悪いわね

HOTELに帰ったら、レイファンからプレゼントが届いていたわ。もらうのも悪い気がしないわね。でもカジノで大損。私用のスロットで勝負したのが悪かったのかしら？　負けたぶんはバレーで取り返すわ。

なかなか快適だわ

カジノって怖いところ

DAY6〜DAY13　ビーチバレー、お買い物、プレゼント、グラビアとバカンスを満喫！

DAY14	▼ザック島最終日





けっこう楽しかったわ

だまされて来た島だけど、なかなか楽しかったわ。ビーチバレーも悪くなかったしね。ふふ、もう[illegible]この島で[illegible]てもよかったかな……なんてね。

なかよし度とプレゼント

パートナーはもちろん、いろんな女の子とのなかよし度を高めよう。いいことがいっぱいあるのだ。

ザック島モードで重要なのが女の子とのなかよし度。これが高くないとパートナーの誘いを断られてしまう。パートナーの場合はやる気がアップし、ボールに対する反応がよくなる。また、なかよし度が高い女の子は夜にプレゼントをくれるのだ。



←なかよし度が高ければバレーの試合も有利だぞ。

好きな女の子とペアを組もう

なかよし度を高めるおもな手段はプレゼント。プレゼントを購入するためにはザックが必要で、ザックを稼ぐにはバレーで勝たなければならない。パートナーのなかよし度はバレーに勝つことでもアップするが、負けると下がってしまうので注意。『DOA』シリーズならではの3すくみのシステムが継承されてる?

キャラ別の初期なかよし度

ゲームスタート時のなかよし度は、以下のようになっている。右に見て♥の数が多いほうがゲーム開始時のなかよし度が高く、少なくなるほど低く設定されている。リサ⇔ティナ以外の組み合わせは、始めのリサ(リサの場合はティナ)の誘いを断るとなかなかペアを組めずに苦労することになるぞ。

	かすみ	ヒトミ	エレナ	レイファン	クリスティ	リサ	ティナ	あやね
かすみ		♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥	♥♥♥♥	♥♥	♥
ヒトミ	♥♥♥♥		♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥	♥♥♥♥	♥♥	♥
エレナ	♥♥♥♥	♥♥♥♥		♥♥♥♥	♥	♥♥♥♥	♥♥	♥
レイファン	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥		♥♥	♥♥♥♥	♥	♥♥
クリスティ	♥♥♥	♥♥♥	♥	♥♥♥♥		♥♥♥	♥♥	♥♥♥
リサ	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥		♥♥♥♥♥	♥♥♥♥
ティナ	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥	♥	♥♥	♥♥♥♥♥		♥♥
あやね	♥	♥♥♥	♥	♥♥♥	♥♥	♥♥♥♥	♥♥	

なかよし度UP作戦 基本の流れ

ゲームスタートから、好きな女の子とペアを組むまでの流れをここで紹介しよう。誰か組みたい女の子がいても、リサのお誘いは必ず受けるようにしよう。これを断ってしまうとバレーの試合がすぐにできず、資金面で苦労する展開になりやすいぞ。

1 リサとペアを組む

リサの誘いは受けておく。1日目の夕方は強制的に試合。それまではグラビア鑑賞かぴょんぴょんゲームで。



←リサに島を案内してもらおう。

2 リサとの仲を維持

ショップはこまめにのぞいて、リサ用のプレゼントを忘れずに買おう。リサの好みは赤系統のアイテムだ。



←夜にホテルからプレゼント。

3 お目当ての子にもプレゼント

もちろん、組みたい子にもプレゼント。なかよし度が低いうちは直接会って渡したほうが捨てられにくい。



←直接渡せば♪を確認できる。

4 パートナー交替

なかよし度がある程度高くなったら誘おう。誘うだけで現パートナーとのなかよし度が下がるので慎重に。



←♪が複数になったらオーケー。

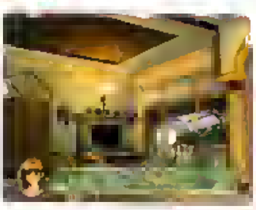
なかよし度が上がるアイテムを知る手がかり

プレゼントを選ぶときは、好みをよく考えることが大切。値段がいくら高くても、好みに合わないとあっさり捨てられてしまうばかりか、ヘタをするとなかよし度も激減してしまう。好みのアイテムを知る手がかりの多くは、プロフィールに隠されている。よく考えて選ぼう。



←好みのアイテムを選べば、雑貨がいちばんアップする。

重要! 夜のプレゼントは好みのアイテム



→うれしいのは水着だが、雑貨も情報源として有用。

なかよし度が高い子からは、夜にプレゼントがもらえる可能性があるのも大きな楽しみ。じつはこのプレゼント、送り主が好きなアイテムなのだ。つまり、同じものを送れば確実になかよし度はアップするってわけ。しっかりチェックしておこう。

プレゼントの方法とそれぞれのメリット

直接手渡しする

1フェイズ消費して、各スポットにいる女の子に直接会って渡す。花や食べものは枯れたり腐ったりするので、渡す直前に買うようにしよう。



←なかよし度が高いと、その場で開封してくれるようになる。

メリット

現なかよし度と反応を確認できるのがメリット。捨てられる可能性も低くなる。

デメリット

その時間にいる女の子にしか渡せないことと、1フェイズ消費してしまうこと。

ホテルから送る

夜フェイズにホテルから郵送する方法。夕方までに3件のショップをもれなくチェックして、プレゼントを買い揃えておくことを忘れずに。



←ひとりに送れるのはひとつ。生モノが腐らないよう注意。

メリット

複数の女の子に同時に渡せること。パートナーに渡す唯一の方法でもある。

デメリット

好きではないアイテムを送ると、手渡しよりも捨てられる可能性が少し高い。

キャラクター別の嗜好

プレゼントを買うときは、右の表を参考に選んでみよう。色が合えば多くのアイテムは好まれるぞ。

キャラクター	かすみ	ヒトミ	エレナ	レイファン	クリスティ	リサ	ティナ	あやね
国籍	日本	ドイツ	フランス	中国	イギリス	アメリカ	アメリカ	日本
趣味	占い	料理	愛犬の散歩	アロマテラピー	ドライブ	サーフィン	スポーツゲーム、サイクリング	エステ
好きな食べもの	苺のミルフィーユ	ザッハトルテ	ブランマンジェ	杏仁豆腐	トマトジュース	チェリーパイ	シーフード	マロングラッセ
好きな色	桜色	スカイブルー	パールホワイト	レモンイエロー	ブラック	クリムゾンレッド	サファイアブルー	濃紺

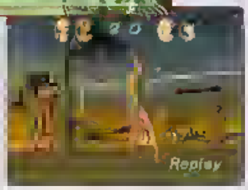
効率よくザックを稼ごう

ザックを稼ぐ方法は、バレーとぴょんぴょんゲーム、カジノの3つ。それぞれの長所と短所を知ろう。

自分用、プレゼント用のアイテムを買うために何かと必要になるのがザック。ザックを稼げる手段はバレー、ぴょんぴょんゲーム、カジノの3種類がある。それぞれリスクとリターンが異なるので、自分にあった方法で稼ごう。いちばん安定しているのはバレーの試合だが、ぴょんぴょんゲームも8日目以降はコースが伸びて賞金がアップ。ザック稼ぎと割り切ってこれだけをプレイすれば時間効率は決して悪くはないぞ。



←もっとも高いのは水着。50万ザック以上するものも。



→やはり安定しているのはバレーの試合。腕を磨こう。

ショップは毎日のぞこう

品揃えは毎日変わる。1日に1回はのぞくクセをつけておこう。逆にその日は変化しないので、夜のプレゼント用に生モノを買うなら遅めに。



←雑貨屋は4日目からオープン。各商品はひとつ買うと売り切れになる。

ザックの持ち越し

一度クリアーしたあとも、同じ女の子でプレイすればザックとアイテムは引き継がれる。プレゼントしたアイテムもそのキャラに残るぞ。



←同じデータで遊ぶ限り、8人のアイテムと所持金は引き継がれていく。

1 ぴょんぴょんゲーム　オススメ度 ★★

プールサイドで遊べるミニゲーム。弱、強ボタンを押し分けてうまく渡ろう。着地後、つぎのジャンプまでのタイミングが早ければナイスポイントとして100～500ザックが加算される。テンポを覚えて、これを連続で狙うのがポイント。ここで強弱押しのアナログボタンに慣れておこう。

基本ルール 弱ボタンと強ボタンを押し分けてプール上の板を渡る。往復すればクリアー。タイムが一定未満ならボーナスポイントが加算される。リトライは何度でもできる。

バカンスの日数でコースと賞金が変化

1～7日目

前半のコースは短めで、基本点は2500ザック。タイムボーナスが加算されるのは8.0秒未満。



←何度落ちてもやり直しが可能。

8～14日目

8日目以降は基本点が5000にアップ。ナイスポイントもより稼げる。規定タイムは13.0秒。



←8日目からはプールを横断。

2 バレーの試合　オススメ度 ★★★★

ビーチバレーの試合は、勝利しさえすればぴょんぴょんゲームよりもはるかに多額のザックを入手できる。完全勝利なら15万ザックももらえるので、腕がともなえば非常に効率のいい収入源になる。なかよし度が高いときにナイスプレーをすると加算されるナイスポイントも狙おう。

基本ルール ペアでビーチバレーの試合を行う。ザック島モードではプレイヤー以外全員CPU。バレーだけモードは対戦が可能だが、その場合も両チームにCPUがひとり入る。7点先取制。

ナイスポイントで稼げ!

なかよし度が高いときに、ベストタイミングでサーブ、アタックなどを行うと加算。ジャンプサーブのみ2000ザックで、ほかは1000。



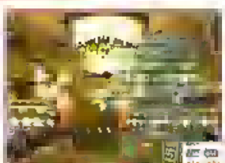
←スパイクでブロッカーやレシーバーを吹き飛ばしたときにも加算されるのだ。

スコアと賞金

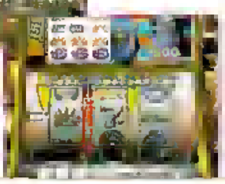
7-0	150,000
7-1	90,000
7-2	80,000
7-3	70,000
7-4	60,000
7-5	50,000
上記以外で勝利	40,000
敗北	0

3 カジノ　オススメ度 ?

夜フェイズにホテルから行くことができるカジノでは、ザックを賭けて4種類のゲームで遊ぶことができる。当たれば一気にザックを増やすことができるが、もちろんすべてを失う可能性もある。不安定ながら、一攫千金を狙ってぜひ挑戦したいところ。どのゲームも本格的な作りなので、単純にカジノゲームとしても[illegible]しめ[illegible]だ。



←レートの設定をしたら好きなゲームを選んでプレイ。吉と出るか凶と出るか。



→マイナス役があるスロットマシンは、最大負けぶんの資金がないと遊べない。

基本ルール 右に挙げた4種類のゲームいずれかを選んでプレイする。1BETのレートは100、500、1000、10000ザックの4種類から選べる。一度に賭けられるBET数はゲームによって異なる。

カジノで遊べる4種類のゲーム

ルーレット

38個の目が並んだホイールに打ち出された玉の出目を当てる。ひとつの場所にはチップ100枚まで賭けることが可能。さまざまな賭けかたができ、配当は場所によって2～36倍。

ブラックジャック

カードの総数が21に近づくように引き、ディーラーとの優劣を比較。22以上だとバーストで負けとなるので引き際が肝心。絵札は10、Aは1、11の好きなほうとして数えられる。

ポーカー

5枚のカードで役を完成させる。1回だけ好きな枚数のカードを取り替えることができる。役に応じて配当が1～50倍と変化する。役ができればダブルアップにチャレンジ可能。

スロットマシン

横一列のラインに最大3BETまで賭けられるスロットマシン。スロットの停止はオートで行われる。マイナス台は役が揃う確率は高めだが、もちろん失敗したときのリスクも高い。

ビーチバレーの基本操作

ビーチバレーの各種アクションを解説。相手チームやパートナーのポジションもしっかり把握しよう。

ビーチバレーの試合で使用するのは、左右のスティックとA、Bの2ボタン。この組み合わせが、状況とタイミングによってさまざまな動作になるのだ。右スティックはパートナーの移動に使用する。ある程度はオートで動いてくれるので、パートナー操作ナシでも戦えるが、相手の陣形を見ながらこれを使いこなせば、パートナーのレシーブ率は飛躍的に高まるぞ。バレーだけモードも活用して、完全勝利を目指そう。



➡パートナーにも移動やトスなどを細かく指示できる。



⬅このアクション中は、左右トリガで回転拡大できる。

バレーの操作方法



左スティック／方向パッド	プレイヤーの移動に使用する。的確に動こう。
右スティック	パートナーのシフト変更をリアルタイムで行える。
Bボタン	レシーブなど、自コート内にボールを上げる動作。
Aボタン	サーブなど、相手コートに返す動作全般はこれで。

理想と現実のギャップ inザック島モード

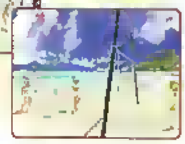
バレーの試合ではつねにCPUキャラがひとり入り、しかもその動きはやる気によって大きな差が出る。さらに8人の女の子はそれぞれ得手不得手があり、強いチームを組むには能力の相性も重要。バレーだけモードと違い、ザック島モードではすぐに理想的なチームを組めるとは限らない。というわけでやはり重要なのはなかよし度。ふだんから高める工夫を忘れずに。

やる気

なかよし度が高いとやる気がアップし、ボールへの反応がよくなるぞ。さらにナイスプレー時のボーナス、ナイスポイントも獲得できる。試合に勝てないと下がってしまうので、夜にプレゼントを贈って高めよう。



⬅やる気が高いと積極的に声も出してくれる。



➡やる気がないとボールに無反応……せつない。

能力と相性

8人の女の子はパワー型、テクニック型、レシーブ型、バランス型の4タイプに分かれ、ボールパワーやレシーブ力など7項目に渡る能力が設定されている（P36参照）。これを考慮してチームを組むのも大事。



⬅パワー型のティナ、ヒトミにトスを上げよう。



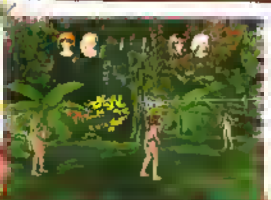
➡レイファンはレシーブ力が最高。後衛に最適。

ACTION 1 SERVE タイミングを合わせてパワーサーブを狙え！

プレイの開始点となるサーブは3種類。それぞれ長所と短所があるが、ザック島モードではジャンプサーブひとつだけでいい。というのも、パートナーのやる気が高いとき、ベストタイミングで打つとナイスポイントの2000ザックが加算されるためだ。賞金を稼ぐうえで重要なので、自分にサーブ権が回ってきたら1本も落とさない気構えで臨もう。タイミングはどの女の子を使ってもつねに一定だ。練習しよう。



➡ジャンプサーブで後衛のいない場所を狙おう。



⬅パートナーのサーブはやる気が低いと失敗あり。

オーバーハンドサーブ A→A

ボールの威力、スピードともに平均的なノーマルサーブ。Aでボールを上げたらタイミングよくAを押して打ち出そう。使いやすいサーブだ。



⬅スピードがあり、陣形の崩れもないのでテンポよく試合が進む。

ジャンプサーブ ➡A→A

タイミングが取りにくく、失敗のリスクはあるがスピード、パワーともに最高。これで加算されるナイスポイントはザック稼ぎに欠かせない。



⬅サーブ後に前方へ大きく踏み込むので、す速く陣形を整えよう。

アンダーハンドサーブ ⬅A→A

下手打ちのサーブ。軌道は緩やかで、ボールパワーもない。そのかわり、絶対に失敗することがないのが利点。安全にいきたいならばこれで。



⬅ボールを上げたあとに、ボタンを押さなくても必ず成功するのだ。

ベストタイミングならボールパワーとスピードが増す！

サーブのタイミングは"押さない"も含めると6段階のタイミングがある。これによって、サーブごとに成功の可否が決まる。ジャンプサーブはシビアだが、一度タイミングをつかめばどの女の子にも応用が利く。練習してコツをつかもう。なお、サーブは左スティックで9方向に打ち分けができるぞ。

サーブ名	タイミング(6段階)					
	押さない	遅 ←				→ 早
オーバーハンドサーブ	×	×	◎	○	○	×
ジャンプサーブ	×	×	◎	○	×	×
アンダーハンドサーブ	○	○	○	○	○	○

×：失敗、○：成功、◎：スピード&パワーUP

ACTION 2 RECEIVE 強弱の押し分けをしっかり行おう

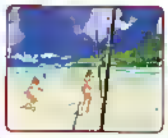
相手コートから来たボールを受けるレシーブは、パートナーとの位置関係が重要。ふたりでボールに飛びつくことのないように、前衛と後衛に分かれて位置するように意識しよう。サーブ時はもちろん、ラリー中でも細かく調整するクセをつけておくのがベストだ。パートナーがパワー系、テクニック系の場合は2アタックレシーブが有効だ。逆にレシーブ型のレイファンやエレナと組んでいるときは、やる気があるならレシーブを任せてしまうといい。


←相手のサーブ時はクロス気味に位置しておこう。


←ふたりで後方に位置する2レシーブ陣形も有効。

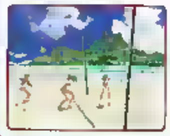
レシーブ B弱押し

ノーマルのレシーブ。パートナーのいる位置へ自動的にボールを打つ。結果的に、パートナーがトスを上げて自分がスパイクを打つことになる。


←レシーブしたあとは、パートナーにコースの指示を出そう。

2アタックレシーブ B強押し

パートナーに2アタックを打たせる。ただし、パートナーのバックアタック能力が低く、その場から打てないときは通常のトスになる。


←かすみやあやねをパートナーにしているときに有効な戦法。

自分が2アタックを打ちたいときは……

パートナーのレシーブはオートで行われるが、受ける直前にBボタンを強押しすれば、自分に2アタックトスを上げさせることができる。ジャンプサーブがきたときにこれをやれば、陣形の整っていない相手コートにいきなりスパイクを決められる。入力は少し早めを意識しよう。パートナーが自分の名前を呼んでくれたら指示成功。


←自分がパワー型なら、2アタックをくり返す戦法が強力だ。


→早めのタイミングで行おう。成功率は2アタック能力に関係。

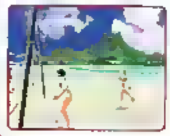
相手コートへ浅く返す A弱押し

そのまま相手コートのネット付近にボールを返すレシーブ。ダイレクトスパイクで返される恐れがあるので、狙って使う場面はとくにない。


←相手コートの前衛の位置にボールを返す。浮き玉になり危険。

相手コートへ深く返す A強押し

相手コートの後衛の位置へボールを返す。パートナーの体勢が崩れてスパイクを打たせる余裕がないときはこれで返そう。浅く返すより安全。


←これも軌道は緩やかだが、ダイレクトスパイクの恐れはない。

ACTION 3 TOSS 相手チームの布陣を見てコースをセレクト

自コートに来たボールをレシーブしたあとに行う、2タッチ目の動作がトス。これもレシーブと同様に2ボタンの押し分けで4種類に派生する。自分がトスを行う場合は、パートナーにスパイクを打たせることになる。このときはその場で打たせるか、大まかに3種類のコースを選択することができる。スパイクはクロス気味に放たれることを意識して、相手陣地の守りが薄い場所を狙おう。


↑点を取るには、相手チームの位置をよく見て的確な方向へトスを出すことが大切。

クイックトス B弱押し

パートナーのいる位置へトスを上げる。軌道が低く、スピードも比較的速い。バックアタックを仕掛けてす速い攻めが展開できる。パートナーの能力と位置を考えて使おう。


←パートナーがレシーブしたあとB弱押し。入力はやはり早め。


→パートナーの位置へトスを出し、その場からスパイクを打つ。

ロングトス ↑or↓＋B強押し

これを行うと、パートナーがネットぎわに走り込んでスパイクを打つ。このとき方向パッドを上下に入力しておけば、スパイク位置を指定できる。入力なしの場合はまっすぐ走るぞ。


←相手チームの布陣を見て、トスを上げるコースを選択しよう。


→スパイクの種類は選択できない。パートナーの判断で行う。

パートナーへの指示は方向パッドでオーケー

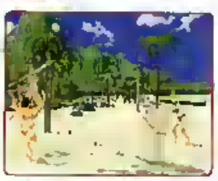
自分がレシーブしたあとに、パートナーがトスを上げる状況であれば、方向パッドで自分が走り込むコース、およびスパイクを打つ位置を決められる。レシーブと同様に、これも入力のタイミングは早めに。

ロングトス ↑or↓

自分がスパイクを打つとき、走り込むネットぎわのポジションを方向パッド↑or↓で決められる。ブロッカーのいない位置に向かうように指示を出そう。

クイックトス ←

方向パッドを←に入力しておけば、自分がいまいる位置にトスを打たせて、速攻をかけることができる。後方に位置していればバックアタックになる。


→クイックトスは、方向パッドを←に入力するのがポイント。

相手コートへ浅く返す A弱押し

相手コートのネットぎわに返す。動作としてはレシーブの項目にあるものとまったく同じ。ダイレクトスパイクのリスクがあるのも同様だ。

相手コートへ深く返す A強押し

相手コートの奥へボールを返す。こちらも浅く返す場合と同じく、ボールの性質、使うべき局面ともにレシーブ時のアクションと同じ内容。

ACTION 4 SPIKE 後衛のいない場所を狙って叩き込め!

相手コートへボールを叩き込むスパイクは、得点源として主たる要素である。基本はスパイクとフェイントの2種類だが、それぞれ9ヵ所のコース選択が可能なのでバリエーションは幅広い。フェイントを使うのは相手がブロックに飛んだときだ。ザック島モードの試合では、ブロックモーションを確認してからでも間に合う。ナイスポイントは得られないが、ほぼ確実に得点できるチャンスなので見逃さずに決めよう。スパイクのタイミングがベストならボールの勢いが増すものの、それよりも大事なのはスパイクの前段階のトスだ。相手チームのポジションを判断してベストな位置に上げるべし。





↑←ブロッカーの動きを見て、スパイクとフェイントを使い分けろ。

スパイク
A強押し

ジャンプ後にA強押しでスパイクを放つ。2アタック、バックアタック時もこの操作を行う。ベストタイミングなら威力とスピードがアップ。



←方向とタイミングを理解して、相手コートへ渾身の一撃を放て。

フェイント
A弱押しorB

相手コートの手前に緩やかな軌道のボールを落とす。ブロッカーが飛んだときにこれを使えば、後衛がそばにいない限り確実に得点できる。

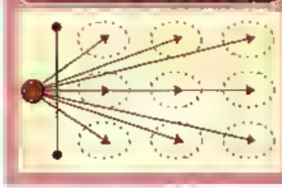


←相手前衛の動きを見て、これを行うべきかをしっかり判断しよう。

コースの打ち分けとキャラクターによるアタックレンジの違い

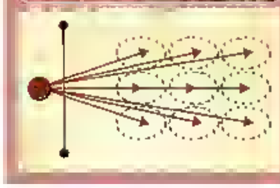
スパイクの打ち分けに関係するのがアタックレンジ能力。テクニック系(かすみとあやね)とパワー系(ティナとヒトミ)では角度の幅に雲泥の差があるのだ。正面から打ったときは右図のような形になっているが、下方なら上方へ、上方なら下方へと、基本はクロス方向に打つことも覚えておこう。

広いキャラ　例：あやね、かすみ



アタックレンジが広いテクニック系のかすみ、あやねであれば、コートの端から飛んだ場合でも、ほぼ正面へスパイクを打ち込むことができる。彼女たちに次いで広いのがレイファンとリサのふたりだ。

狭いキャラ　例：ティナ、ヒトミ



アタックレンジが狭いパワー系のティナ、ヒトミは、ボールパワーがあるがわりにコースも予測しやすい。このふたつの図は視覚的にわかりやすく表現したもので、実際の角度はもっと狭くなっている。

ACTION 5 BLOCK フェイントに注意してボールを弾き返せ!

相手チームのスパイクをジャンプして防ぐのがブロック。タイミングと位置が合えばきれいに返すことができるが、ゲーム画面のカメラ位置の都合上、上下の位置が判断しにくいのが難点。明るいステージなら、影で判断しよう。少しずれると左右に弾かれ、ネットに水平方向にボールが飛んでしまう。これを取るのは困難なので注意。また、ボールパワーが高いティナ、ヒトミのスパイクはブロッカーやレシーバーを吹き飛ばす効果を発生させることもある。そのしくみもここで解説しよう。



←読みが当たればスパイクを封殺。位置関係が重要だ。



➡位置がずれるとこのような形になりやすい。注意。

ブロック
ネットぎわでA

相手コートにボールがある状態なら、ネットそばでAを押せばいつでもブロックに飛ぶことが可能。スパイクに対して飛ぶときは後衛を近くに配置しよう。バックアタックはボールの軌道が見やすく、フォローも利くのでこれを狙うのがオススメ。



➡試合でブロックが決まればナイスポイントが加算される。



←フェイントで裏をかかれないように、後衛をそばに置こう。

吹き飛ばし効果はボールパワーに依存

スパイクがベストタイミングだった場合、吹き飛ばし効果が発生することがある。8人が3つのクラスに分かれており、吹き飛ばせる対象が異なっている。自分のスパイクでこれが発生すると、なかよし度が高ければナイスポイントが入るぞ。



←CがB以上を吹き飛ばすことはない。

A	ティナ、ヒトミ	全員を吹き飛ばせる
B	リサ、クリスティ、エレナ	B、Cのキャラを吹き飛ばせる
C	あやね、かすみ、レイファン	Cのキャラのみ吹き飛ばせる

吹き飛ばし発生時に起きる効果

吹き飛ばし効果が発生すると、レシーブ、ブロックともに以下のような現象が起きる。スパイク成功時以外は浮き玉が上がり、ダイレクトスパイクを打てる(打たれる)場合がある。相手コートへ上がったときに後衛をす速く前に出そう。



←どの効果が起きるかは決まっていない。

レシーブ	自コートパートナーへ	ブロック	相手コートへ
	相手コートへ		自コートへ
			スパイク成功

攻撃と防御の流れ

いざボールが飛んできてから迷わないように、試合の流れをきちんと理解してから対戦に臨もう。

サーブやレシーブなど、ビーチバレーのルールはわかっていても、そのつどプレイヤーがどんな操作をすればいいのかはちょっと複雑。そこで、攻撃時と防御時のポイントまとめてみた。よく読んでスムーズな試合運びができるようにしておこう。

また、『DOAX』では、パートナーの動作をほとんどCPUが自動でこなしてくれる。極端な話、プレイヤーは自分の動きだけに集中していても試合になってしまうくらいだ。もちろん、最初はCPUまかせで楽しむのもいいのだが、慣れてきたらパートナーにさまざまな指示を出していきたい。パートナーに指示できる動作は、①シフトの変更、②2アタックトスの有無、③（2タッチ目の）トスの種類選択……の3つ。キミはすべてマスターできるかな？

↓パートナーの動きはCPUが負担してくれる。最初は自分だけ動かせばいい。





↑2人とも前衛になってしまうと大変なので、シフト変更くらいは覚えておこう。

攻撃編 サーブカットからアタックまで

攻撃時に重要なのは、プレイヤーとパートナーのどちらが攻撃するかをあらかじめ決めておくこと。これは、2アタックトスの指示をレシーブのまえに出さなければならないためだ。なお、アタックを上手に決めるためのコツは、当たり前だが相手のレシーバーがいない位置を狙うこと。とくに、パワー系のキャラクターの場合、アタックがクロス気味の角度にしか打てないことを考慮に入れ、的確なポジション取りを心がけたい。

1 サーブカット



➡レシーブはパートナーにまかせても安心だ。

プレイヤーがサーブカットするなら、できるだけ正面でボールを受けよう。2アタックする場合は、早めにBを強押ししておく。

2-A 2アタック



➡トスの位置を指定することはできない。

2アタックは相手にブロックされにくいため、強力な攻撃手段となる。チームの前衛と後衛を入れ替えたくない場合にも有効だ。

2-B トス



➡ロングトスの振り分けは非常に重要だ。

プレイヤーとパートナーのどちらが行うかで操作が異なる。ロングトスとクイックトスを駆使して、相手のブロッカーをかわせ！

3-A アタック



➡初心者はやや引きつけて打つほうがいい。

重要なのはアタックを打つタイミングと角度。できるだけ"ドンピシャ"のタイミングで、相手の後衛がいない場所を狙って打つこと。

3-B フェイント



➡決まるかどうかは相手の後衛の位置による。

ブロックに飛ばれたときに重要な選択。ブロッカーの真後ろに落とすために、必ず左スティックを後ろに入れっぱなしにして出そう。

防御編 状況によって変わる対応

相手のアタックを防ぐ方法は、ブロックとレシーブの2種類。プレイヤーとパートナーがそれぞれどちらの防御方法を採用するかによって、チーム陣形もあらかじめ変化させておく。注意したいのは、こちらの攻撃を相手が2アタックで切り返してきたとき。前衛がアタックの硬直で動けないうちに相手が反撃してくるので、どうしてもひとりでレシーブしなければならないのだ。



↑状況によっては、ひとりで防御しなければならないことも。もしかしてピンチ？

ブロックを前提とした守備

ブロックはそのまま得点につながる可能性のある防御方法。操作は前衛がタイミングよくAを押すだけだが、後衛もこぼれ球をフォローできる位置に移動しておこう。なお、パートナーはやる気が低いとブロックに飛んでくれないことも。

➡ブロック成功の秘訣はタイミングと位置取り、そして運。





↑失敗することも考慮に入れ、後衛はフォローできる位置に。

レシーブを前提とした守備

ブロックを放棄して、ふたりともレシーブに回るのも有効な防御法だ。この場合、プレイヤーとパートナーを横一直線に配置し、アタックのタイミングに合わせてBを弱押しする。どちらがレシーブするかはアタック次第だが、防御率は極めて高い。



↑位置取りさえ間違わなければ、カンタンに鉄壁の布陣を敷ける。



⬅パートナーがレシーブミスをフォローしてくれることも。

キャラクターの"タイプ"を理解しよう!

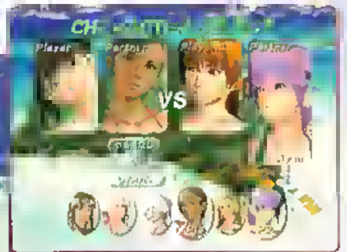
キミのお気に入りのキャラクターは、どんな分野を得意としているのかな？　徹底的に解説しよう！

各キャラクターには、全部で7種類の能力値が設定されている。
①ボールパワー：アタックやサーブの力強さ。レシーブ成功率に影響。
②吹き飛ばし：アタックによるレシーバーやブロッカーの吹き飛ばし率。
③アタックレンジ：アタックを打ち分けできるコース（角度）の広さ。
④バックアタック：バックアタックが遠くから打てるかどうかの目安。
⑤2アタックトス：2アタックトスの成功しやすさ。距離にも影響。
⑥フェイント：フェイントを狙ったときにボールを落とす位置のうまさ。
⑦レシーブ：レシーブの成功確率。飛び込みレシーブ時に大きく影響。

これらの能力値によって、キャラクターは4つのタイプに分かれている。下に、各タイプの特徴についてまとめてみたので参考にしてほしい。

↓たとえば、アタックレンジが狭いキャラはクロス気味の角度にしか打てない。





↑どのタイプのパートナーと組んだかによって、チームの基本戦術も変化するぞ。

TYPE 1 パワー系

アタックに関する能力が高く、チームの攻撃役とも言えるタイプだ。



パワー系のキャラクターは、ボールパワーと吹き飛ばし能力が高く、チームの攻撃役にするといい。前衛に置いて2アタックを中心に攻めれば、めざましい活躍をしてくれる。ただし、そのぶん小細工は苦手。アタックレンジが狭く、フェイント能力も低い傾向にあるので、相手のブロックに対してどう攻めるかが悩みどころといえる。

ティナとヒトミを比較した場合、能力に大きな差が出るのはボールパワーとレシーブ能力。ティナがひたすらパワーだけを追求した超攻撃型なのに対して、ヒトミはボールパワーこそやや劣るものの、レシーブ能力が高めだ。とくに、前衛と後衛を細かく入れ替える戦術を採用しているチームでは、この能力差が影響しやすいので注意しよう。

↓ティナの攻撃力は、文句なしにナンバーワン。とにかく相手を吹き飛ばしまくる！

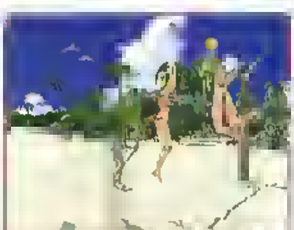




↑ヒトミはレシーブもできる万能型。後衛に置いてもそこそこ粘れるから安心だ。

自分で使った場合

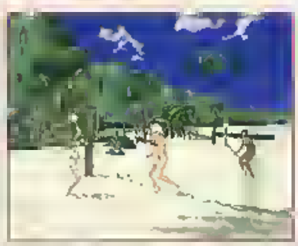
前衛に置いて、ひたすら2アタックで攻めるのが基本。パートナーにはできるだけ2アタックトス能力の高いキャラクターを選びたい。相手のアタックに対しては、レシーブではなくブロックで対抗すべきか。



↑レシーブに回るくらいならブロックしたほうがいい。とくにティナ！

パートナーにした場合

前衛に置いたほうがいいが、アタックをまかせっきりにするのはちょっと不安。プレイヤーの3アタックをメインにして、パートナーの2アタックは奇襲作戦くらいに考えておいたほうがいいかも。



↑パートナーに選んだときは、おもにトスを上げさせることになる。

TYPE 2 テクニック系

忍者稼業はバレーも得意？　攻撃のバリエーションが豊富なタイプ。



パワー系が"力"で点を取るタイプなのに対して、テクニック系はコースの打ち分けやフェイントで点を取るタイプだ。さらに、2アタックトス能力も高いため、みずからは後衛にかまえつつ前衛をサポート……といった攻撃補助的な役割もこなせる。反面、ボールパワーと吹き飛ばし能力はかなり低め。レシーブのうまいタイプには苦労しそうだ。

キャラクターの性能差は、あやねがボールパワーの高い攻撃型、かすみはレシーブ力の高い防御型といったところ。テクニック系のキモとなるアタックレンジや2アタック能力には差がないので、自分が積極的に攻撃に参加するならあやね、攻撃をパートナーの2アタックにまかせるならかすみと、チームのコンセプトによって使い分けよう。

↓パワーがそこそこ高いあやねは、チームのポイントゲッターとして活躍できる。





↑パートナーに2アタックを打たせ、自分は後衛を守るのならかすみが適役。

自分で使った場合

テクニック系はバックアタック能力も高いので、後衛にかまえておいたほうが攻撃のバリエーションが豊富になる。アタックの際に相手がブロックに飛んだら、フェイントも打てるようにしておきたい。



↑テクニック系のフェイントは鋭く落ちる。重要な得点源になるぞ。

パートナーにした場合

2アタックトス能力を活用するため、後衛に配置。とくにプレイヤーがパワー系だと相性はバツグン。ただし、あやねは防御に難あり。サーブカット以外のレシーブはプレイヤーが担当するのも手だ。



↑2アタックでガンガン攻めたいとき最高のサポート役になってくれる。

けっきょく、どの組み合わせが強い？

"バレーだけ"モードで対人戦を行う場合、現在のところ強力とされているのが、ひたすら2アタックを連打する作戦。相手プレイヤーが2アタックをブロックで反応しにくいというのが強さの理由だ。そして、その作戦を行うのに最適のチームが、パワー系のプレイヤーとテクニック系のパートナーという組み合わせ。かなり強力なので、ぜひお試しあれ。

➡強力なパワー系の2アタックがチームの主力兵器だ。





⬅テクニック系は2アタックトス要員。

ゴリ押しで勝負!

CPUに勝つためのコツ

CPUに勝つために重要なのが、フェイントの使いかた。CPUの後衛キャラクターがかまえている場所をよく見て、後ろに下がりすぎていると思ったら迷わずフェイントを打とう。

また、バカンスでバレーをするときには、相手チームの組み合わせにも注目。レシーブのうまい組み合わせとは対戦しないほうがいい。強敵ばかりのときはグラビアを見よう。

見逃しがちな二大要素！

➡フェイントで得点できるケースは多い。





⬅相手チームのやる気は、表情である程度推測できる。

TYPE 3 レシーブ系





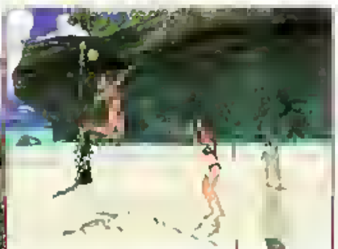
レシーブに長けた防御の専門家。どうやって点を取るかが課題だ。

サーブやアタックをレシーブで防ぐ能力が高いタイプ。少々離れた場所に落ちるボールでも、飛び込みレシーブで難なく拾ってしまう。弱点は、ボールパワーや吹き飛ばし能力が低めなこと。相手がブロックにくるならフェイントで対抗できるが、割り切ってふたりでレシーブに回られると苦しい。この傾向は、とくに対人戦で顕著だ。

レイファンとエレナの違いは、レイファンがレシーブ能力を徹底的に高めてあるのに対して、エレナは比較的能力の均整がとれている。パートナーにしてレシーブ役をまかせるならレイファンがベストだが、プレイヤーとして使う場合、ある程度アタックを打つことを考慮すると、エレナのほうが扱いやすく感じるのではないだろうか。

⬇最高のレシーブ能力を持つレイファンだが，じつはフェイント能力もなかなか。





⬆レシーブ系でありながら、意外に何でもこなせるエレナ。まさに才女である。

自分で使った場合

レシーブ能力を活かして、1タッチ目はプレイヤーが行う。攻撃は、パートナーがアタックを得意とするタイプなら2アタックを中心に。プレイヤー自身が攻撃するときはフェイントを多めにすること。



⬆相手チームがふたりでレシーブする陣形だとアタックが決まりにくい。

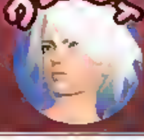
パートナーにした場合

パートナーとしては非常に信頼できる。前衛に置く意味はほとんどないので、後衛でレシーブをまかせたい。アタックを打たせるのは、相手がこちらの2アタックを警戒しているときだけでいいぞ。



⬆こちらのミスをフォローしてくれることもあり、頼れるパートナーだ。

TYPE 4 バランス系





どんな役割もそつなくこなす、オールラウンダー的なタイプがこれだ。

バランス系は、パートナーとしてもプレイヤーとしても扱いやすい。すべての能力値が標準的で、苦手なものはない。強いて言えば、ボールパワーと吹き飛ばし能力がやや高めだが、前衛で相手チームのブロッカーを蹴散らすにはちょっと力不足。ていねいなトス回しとアタックコースの打ち分けで、敵陣内のスペースを突いていくこと。

リサとクリスティの性能差については、リサがアタックレンジと2アタック能力が優れているのに対して、クリスティはバックアタック能力が高い。とはいえ、その差は微々たるものなので、どちらを選んでもチームの戦術にほとんど影響ない。対人戦でシビアに勝利を狙うのでなければ、同じキャラクターと考えても差し支えないだろう。

⬇2アタックトス能力がやや高いリサは，パートナーがパワー系のときに活躍する。





⬆クリスティはバックアタック能力は高いが，無理やり後衛に置くほどでもない。

自分で使った場合

パートナーによって役回りを変えていきたい。パワー系と組んだ場合は後衛に置いて、レシーブと2アタックトスがおもな仕事になる。そのほかのタイプと組んだ場合は，前衛に置いて攻撃役にしよう。



⬆前衛に置くか後衛に置くかは，パートナーのタイプによって決める。

パートナーにした場合

パワー系と組むときには後衛に固定し、2アタックトスを上げさせる。それ以外のタイプと組むときは臨機応変にアタックも打たせていくが、CPUにレシーブをまかせるためにも後衛を多めにすること。



⬆レシーブの反応は人間よりCPUのほうが速い。後衛がメインだ。

DOAX
DOAXフリークス FREAKS

『DOAX』ファン、いやフリークス(熱狂者)のみんなのためにTeam NINJA FREAKSの出張版をお届け！　ゲーム全般の話から、『DOAX』企画のいきさつまで、板垣伴信氏にたっぷり聞いてきたぞ！

昨年のE3で『DOAX』が発表されてから8ヵ月間に渡り、本誌では特集記事を組み何度も板垣さんにはインタビューをさせていただいたのだが、今回はその総集編ともいえるインタビューを敢行してきた。

『DOAX』誕生のいきさつ、シリーズのファンへの思いはもちろん、本作に対するこだわり、技術的なお話までいろいろなことを聞いてきた。

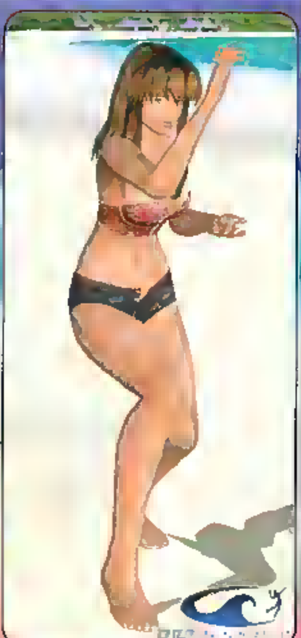
『DOAX』パーフェクトガイド発売!



『DOAX』を最速攻略
お店で購入できるすべての水着、アクセサリー、アイテムを一挙大公開!!

2月7日(金)発売　1200円+税

みんな、攻略は進んでいるかな？　バレーで勝てない、仲良くなれない、水着、アイテム、アクセサリーを全部見てみたいなんてご要望にすべてお答えします。本書を読むことで、プレイにより深みが増すこと間違いなし！



キャラクターは顔はもちろん体まで再デザイン

←『DOA3』時のヒトミと比べると顔が微妙に変わっているのがわかる（ゲーム画面で動いているのを見るとさらに実感できる）。キャラクターのかわいさへの追求があったからこそ、シリーズがここまで支持され本作のようなゲームが生まれたのだ。



↑髪や肌の色に変化が。顔も頬のラインが若干変わった印象があるが……。

『DOAX』が生まれたわけ すべてはファンのために……

意外や意外！　開発当初はXbox Live対応だった？

――できあがりを遊びましたけど、新しいタイプのゲームですね。

板垣　いま世にあるものだけがゲームじゃない。僕たちが持ってる素材だったら、こういう風にまとめればわかりやすいものになるのはわかっていました。新しいけど、安心して遊べるってのは、わかりやすいからなんでしょうね。新しいものってわかりにくいものが多いじゃないですか。そこを気をつけて作りました。

――発表から長かったですね。

板垣　初期の段階では、じつはXbox Liveに対応させようかとも思っていたんですよ。僕らの開発スタンスは、ハードのオリジナリティーを引き出したいという部分があるので、XboxといえばやはりLiveは重要なフィーチャーになります。これだけアイテムをゲーム中に登場させているじゃないですか。だからマシンの固有のシリアルナンバーごとに特定の水着しか出ないようにして、それを通信対戦で賭けて勝負する、なんてゲーム性も考えていたんですよ。よくあるシステムですけど、なんでやめたかというと、単体で完結しないソフトが嫌だったという点、Liveスタートが遅れたというのも一因です。当初の発売予定を秋といっていたのも、じつはLiveのローンチと合わせたかったからという考えからだったんですよ。戦力は集中させるべきなんで（笑）。あと、ネットワークに関して言えば、まだまだ経験が浅いからというのもあります。どうしても通信だとレスポンスが悪くなっちゃうじゃないですか。逆にレスポンスを必要としないバレーボールゲームにすればいい、という論理立てもできるけど、それは僕らが目指しているゲーム性じゃなかったから。

――題材をバレーにしようと思ったのはいつごろのことですか？

板垣　1999年の年末です。最初は、格闘ゲームにミニゲームをつけてほしいという意見がすごく多くて、でも僕らはそれをやりたくなかった。オマケじゃなくて、単体のゲームとして完成度の高いものをプレイしてもらいたかったから。バレーにしたのは、そういったプレイヤーの意見に応えるという点と、ビーチバレーはプレイヤーの数が少ないじゃないですか。その点でキャラをキレイに出せるかなという考えもありました。

――格闘からスポーツゲームということで、必殺技的なものを導入するという企画はなかったんですか？

板垣　ふつうの感性でこういうゲームを作ろうとすると、ドラゴンスパイクとか、そういった要素を組み込みたがる人が多いと思いますよ。でも僕は昔アメフトのゲームで1回失敗してますから。あれは必殺技フットボールだったんです。その経験から、必殺技を持ち込んでおもしろくするまえに、純粋なスポーツゲームとしておもしろくしないと絶対ダメだというのはわかっていました。

個性のまえに、まずバレーボールゲームとしての完成度を高めようと。それが達成されて、なおかつ余裕があるなら、たとえばあやねなら少し回転してからトスを上げたり、かすみが消えたりとか、そういうスパイスを入れてもいいかな、と思っていたんですよ。でもできあがったものを遊んでみると、やっぱり余計な調味料は要らないなと。そういうのに頼らなくても十分おもしろいものになりましたから。

キャラクターへのこだわり そしてファンへの思い

――キャラの顔が『DOA3』のときと比べてかなり変わってますね。

板垣　完全に作り直しました。ふつうこんなに変えないだろうっていうほどです。全部再デザインしてますから。プロジェクトのいちばん最初に、全キャラクターについて「この子はかわいい」とか「この子はもっとかわいくなる」というふうな打合せをデザイナーとしました。デザイナーはいい気分ではないでしょうが、妥協したくなかった。キャラクターを大事に育ててきたからこそ、このゲームが生まれたんでしょうし。

あと今回は表示のエンジンを変えたんですよ。極論すれば、これまではサターンのときに作った第2世代

のエンジンを改良しながら使っていたんだけど、今回は水着ということで破綻のない丸みを出さなければいけなかった。それで関節の数も増やしたし、描画のシステム、サーフェースをどういう風に生成するのかといった部分もガラリと変えてます。で、重くなるかと思ったら速くなって（笑）。『DOA3』のときより3割増しくらい性能がよくなってますね。

いまいちばんXboxをブン回しているソフトのひとつなんじゃないでしょうか。僕らは人体の表示や背景とか、どちらかといえば"数"や、広い意味での"解像度"で魅せる方向ですので、また違う方向性のブン回しかたもありますけどね。作っていて楽しかったですよ。

——モーションなど、キャラクターに対するこだわりがすごいですよね。

板垣　無用の用を大事にしました。これは一見無用に思えるものが、じつは役に立つという意味なんだけど、キャラクターのモーションにそれを取り入れました。何気ない仕草、自然な動きを入れたかった。バレーをやっているあいだも女の子らしい自然の動きを取り入れて。スパイクに必殺技を導入するより、何気ない仕草を二度と見れないくらいバラエティー豊かに入れることのほうが100倍大事だぞ、と。だからモーションキャプチャーはすごい量になりましたよ。

実際ゲームに取り入れるときは、かすみの動きで撮っているはずなのに、スタッフから「いや、これはリサだ」とか、そういう意見が出たりして。それぞれの心の中にキャラクター像がありますから。だからグラビアで、ヒトミに踊らせようかってときにはずいぶん揉めました（笑）。

——このゲームを作るにあたっていちばん考えたのはどんな点ですか？

板垣　今回いちばん大事に思っていたのが、本当に掛け値なしに『DOA3』のためにXboxを買ってくれた人がたくさんいるわけですよ。その人たちに遊んでもらうためのゲームを出したかった。日本のXboxの状況って決していいわけではない。遊びごたえのあるソフトが、少なくとも僕らのゲームのファンにとっては多くない。僕らのゲーム以外が目的で買った人も多いでしょうが、僕らのゲームのために買ってくれた人にとって、おもしろそうに見えるゲームは少ないんじゃないでしょうか。だから自分たちで、お礼をしなくちゃいけないなと。

週刊ファミ通のレビューで、"限りなくファン向けのゲーム"と書かれていたんですが、うれしかったですよ。だって正真正銘ファンのために作ったんですから（笑）。これでファンが増えるとは思ってません。ファンの方に喜んでもらえればいいんです。その思いが長い開発期間をとおしてぶれずに作れたのは本当によかったです。あと、がんばってくれたスタッフの労をねぎらいたいですね。　（2003年1月10日収録）

From Players' Side

プレイヤーサイドから『DOAX』の魅力とは？

「DOAX」の遊びかたは人によっていろいろ。たんにたくさんの水着を集めたい人もいれば、ちょっとエッチな水着の着せ替えを楽しみたい人もいる。まるで恋愛ゲーム（？）のように、意中の女の子と仲良くなりたい、なんて考える人もいるだろう。筆者の場合、最初の目的は特定キャラクターの水着のコンプリートというありふれたものだった。ところが、水着を購入するために貯金ならぬ貯ザックをしている最中に、遊びかたの方向性が怪しくなってきた。バレーがおもしろすぎるのだ。

そこで、自分の中の目的を、どんな条件下においてもバレーに勝利するという極めてスパルタンなものに変更した。日中はバカンスなぞには目もくれず、俺より強いヤツを探しにザック島を徘徊する毎日。もちろん、稼いだザックは水着やらカジノやらで消費するのだが、それすら"ザックが余りはじめるとバレーをしたくなくなる"というワーカホリック的な強迫観念にとらわれている気さえしてきた。アホらしい。

それはさておき、ここまでバレーにハマれる理由は、いわゆる必勝パターンが存在しないことだろう。ただし、これによって学習効果が損なわれるようでは話にならない。少しずつうまくなっていくけど、100パーセント勝てるようにはならない、というバランスが重要なのだ。筆者にとって、『DOAX』のプレイ感覚は、いまのところその絶妙なバランスを保っている。CPU戦の勝率は9割以上あると自負しているが、やっぱり完全にはならない。ブロックに飛んでくれないパートナーに腹が立ち、エレナ＆レイファンの超防御コンビを崩せない自分にも腹が立つ。でも楽しいから止められない。なるべく長く、完全には勝てない期間が続いてほしいと心の底から思う。

さて、日本人は余暇の過ごしかたが下手だと、ものの本で読んだことがある。何か目的意識がないとダメな筆者は、典型的な日本人なのだろう。では、みなさんはどうだろうか？　けっきょく、このゲームはバレー、買い物、人間関係といった要素が絡み合っており、プレイヤーはその中で"好きなことを"楽しむというもの。ひとつに集中して遊んでしまう場合、それはあなたが日本人であることの証明なのかもしれない。では、楽しいバカンスを。

（文責：曽之宇元帥）



↑ザック島での過ごしかたによって、その人の性格が出てしまうのがおもしろい（恐ろしい？）ところかも。

テクモからファンに大プレゼント

『DOAX』の発売を記念してテクモからビッグなプレゼント。昨年限定生産された『DOAX』タペストリー8キャラ分をセットで1名様にプレゼント。ハガキに応募券を貼ってふるってご応募ください。記事の感想とか書いてくれるとうれしい気分です。

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「DOAXプレゼント」係

DOAX タペストリープレゼント 応募券

応募券を貼ってね！



Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

第7回

『DOA』を振りかえる その4 挑戦から勝負へ。『DOA2』の意義とは？

1999年、Team NINJAの最新作がアーケードに登場した。期待の続編『DOA2』である。圧倒的なグラフィック、洗練されたシステムはいかなる経緯で生まれたのかを伺ってきた。

『DOA++』稼働の約1年後、アーケードに衝撃が走った。NAOMI基板（セガ）を使用したそれは圧倒的なグラフィックを誇り、操作感もばつぐんのものだった。そう、『DOA2』だ。その完成度の高さから、プレイヤーにも大きな支持を得て、Team NINJAの名を世に知らしめたゲームである。その誕生のいきさつを板垣氏に振り返ってもらった。



←圧倒的なグラフィック、練られたシステムはアーケードにて旋風を巻き起こした。また、キャラクター人気も高まった作品でもある。

『DOA++』から学んだものをすべて叩き込んだ『DOA2』

――『DOA2』はゲームとしての完成度も、一気に上がった印象があります。

板垣　3作目だったし『DOA++』のあとだったから、こうすればおもしろくなるというのもわかっていました。『DOA++』のいいところを採用して悪いところを抜きました。そこにタッグとグラフィック、マルチステージ、スタンダードなシステムを完成させるという4つのテーマを盛り込みました。

――タッグは完成度が高かったですね。

板垣　タッグバトルがいちばんやりたかったんですよ。仕上がりの目標は、僕が遊びきれないくらいのスピード感で攻防させるということでした。ゲームの構造的にはよくできたと思います。テンポを早めるために専用のステージを用意したのが肝でしたね。

Team NINJA語で「パズルを解く」というんですけど、ふつうに作るとグラフィックを妥協するか、操作性なりテンポを妥協してしまうところを、どうやってすべて高い水準でまとめ上げるか、こういうのが企画の仕事として楽しいですね。タッグのパズルはなかなか解けなかったんですが、解いたときはうれしかった。「ついにすべてを解決する手段を見つけた！」って仕様書に書いたほどですよ。

僕らは最初にやることを決めておくんです。絶対これだけのスピードで、4キャラがバトルするって。イメージとしては猫が4匹で闘っている感じ、めまぐるしく回転して。そのパズルを解くにはすごく時間がかかりました。

――解けないときはどうするんですか？

板垣　解けないパズルはないと思っています。矛盾を避けながらゲームデザインをしちゃうと、けっきょくおもしろいものにはならない。パズルを解いている過程は、クリエイティブな作業というより知的作業ですね。まず達成目標を決めて、どういうふうにしたらそれをできるのか、という作りかたです。

――グラフィックもすごかったですね。

板垣　NAOMIをいじりだして、これはModel3（セガ）より上だってすぐに実感しました。Model3は完全に常時100万ポリゴンを描画できたけど、逆にいえばそれで終わり。NAOMIはプログラミングの介在する余地がすごく高かった。だからソフトウェア技術に特化した僕ら向きの機械だなと。ふつうに使ってModel3同等。光源数やフレームレートを動的に変えるなど、細やかなプログラミングをすれば、Model3以上の演出ができるだろうという手応えがありました。前回お話したとおり、『DOA++』ではグラフィック面での主張を完全に捨てました。だけどそのあいだ、グラフィックについて何もしていなかったわけではなく、『DIGITAL VENUS』というテーマでずっと絵を追求していたんですね。「つぎはこういうレベルのキャラクターをリアルタイムで動かしますよ」とCGを作っていたんで

From Readers Illust FREAKS

さて、今回もTeam NINJAファンからのイラストを紹介。今回からリーダーズボックスのイラストギャラリーと連動。採用者には500ポイントが進呈されます。どしどし投稿ください。





←↓10歳と14歳の姉妹からの投稿です。こんなに小さい子が『DOAX』を！（右・東京都　保坂旭美／下・東京都　保坂資樹）



↑残念ながら必殺サーブはありません。レイファンちゃんの元気が伝わってくるイラスト。今度はぜひとも髪を下ろした彼女に挑戦だ。（東京都　三橋はつみ）

↓あやねちゃんはやっぱり人気者。太陽の下、にっこり笑う彼女が『DOAX』のゲーム中に見れたらいいね。いや難しいけど……。（北海道　ケアフリー）





↑確かに赤と黒ってセクシーでいいよね。でもそのまえに、水着のコーディネイトを楽しんでみてはいかがかな？（東京都　朏々夢）

チームニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

す。NAOMIを触ったとき、いよいよ実行する機会だなと思いました。

すべてはプレイヤーのため そして自分たちの勝負のため

——マルチステージは演出としておもしろいものに仕上がりましたね。
板垣　あああいう高さから、キャラを落とすこと自体はそれほど新しいアイデアではないです。昔から『モータルコンバット』などがやってましたよね。ステージ外に落ちて串刺しになる演出があったじゃないですか。ただ串刺しで死んじゃうから単なる演出でとどまっていた。僕らがキャラを落としたのは演出としてはもちろんですが、どちらかといえばゲーム性からです。リングアウトがつまらないという意見が多くて、答えとして「壁で囲む」というのもあるんだけど、それだけだと窮屈な絵になってしまってイヤだったんですね。だから壁は壁でこのうえもないほどに作り込むけど、壁ばかりじゃないよと。落っこちてもゲームは続行、そのかわり痛いよ、というふうにしました。そのときに大事にしたのは場面転換の驚きです。落ちた先でまた別世界が広がる、というドラマチックな展開を作りたかったから。だからステージデザイナーは苦労しましたよ（笑）。いったい何ステージ作ればいいんだって。けちくさいこと言うなと励ましながら当時は作ってました。
——操作面を一新しましたが、どういう理由だったんですか？
板垣　レバー後ろガードって、2Dゲーマーは慣れているけど、3Dゲーマーは違いますよね。しかも3Dゲームの場合、ガードをしながらの先行入力もあるし。だからガード方法にこだわると、たくさんの人に遊んでもらえない。たくさんの人に遊んでもらえないなら、『DOA2』として作る意味がないですから。『DOA2』は世界中の人に遊んでもらいたかった。あと、もちろんゲームシステムも大事だけど、それより大事なのはコンテンツでしょう？　だからこの際システムは標準的で操作しやすいものにして、コンテンツとサブシステムで勝負しようと。『DOA』のオリジナリティーはいくらでもあるわけですから。じゃあ操作の標準は何？っていう視点で業界を見渡してみたんだけど、どうやらこれが決まってないらしい。正式に決められるものでもないしね（笑）。しからば僕が"事実上の標準"を決めてあげようと思ってね、GPKシステムを採用したんですよ。
——今月の爆弾発言ですね（笑）。それでは最後に、『DOA2』とはどんな存在でしたか？　もはやそれまでの"挑戦"ではないですよね。
板垣　勝負、でしたね。あれがダメならば開発をやめるくらいのつもりでした。『DOA1』は負けたと思うので、今度は勝つと。なんで『DOA1』が負けたかというと、力不足だったのはもちろんだけど、それ以前に勝負にすら持ち込めなかった。不戦敗みたいなところがあって悔しかったですよ。うまいこと無視されたんで（笑）。だから『DOA2』の最大のテーマは、まずは挑戦状を叩きつけようと。そして全員の注目をこの勝負に引きつけて、なおかつ勝とうと。言ってしまえば予告ホームランみたいなものですね。それをやらない限り、後発の僕らがいちばんになることはないとわかっていましたから。その勝負をしかけたのが『DOA2』です。

（2003年1月10日収録）

From Players' Side プレイヤーサイドから……もうひとつの『DOA』ストーリー

1999年11月、アーケード版として発表された『DOA2』は、同シリーズの知名度を飛躍的に引き上げた、まさに出世作である。その映像面での美しさなどはすでに語り尽くされた感もあるので、ここではゲーム性に特化して『2』の魅力を紹介していこう。

さて、前作にあたる『++』は非常にマニアックなゲームであったことは前回述べたとおりだが、『2』はより大衆向けに"わかりやすい"ゲームであることが重視されている。ホールドボタンからガードボタン（正式にはFボタン）への移行や、オフェンシブホールドの撤廃などはその代表例だろう。

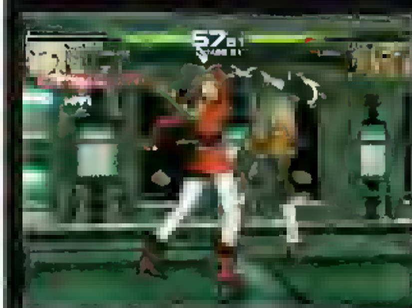
しかし、やはりマニアックな要素を残しておいてくれるのはテクモらしい。なかでも筆者が衝撃を受けたのは、タッグシステムだ。とはいえ、多対多というゲーム性については、「キング・オブ・ファイターズ」シリーズ、『鉄拳タッグトーナメント』などの先駆者が存在し、さほど斬新ではない。では なぜ、『2』のタッグシステムは衝撃的だったのか？　それは、多対多のゲームにつきものである、パートナーとの交替というイベントを、より攻撃的に進化させたことが最大の要因である。

具体的に説明しよう。『2』にはパートナーと交替するとき、相手をクリティカル状態もしくはダウン状態にしたときのみ、"高速でパートナーと交替できる"というほかに類を見ないシステムが存在する。これより、3D格闘の華である空中コンボが劇的に進化。ひとたび相手を浮かせば、パートナーと交替しながら無数の打撃技をたたき込めるため、その爽快感にはほかのゲームをはるかにしのぐ魅力があったのだ。

そして、このタッグコンボはマニアの攻略心に火をつける。当時、大会といえばシングル戦が中心だった各地のゲームセンターが、タッグ戦の大会を開催しはじめたのだ。大会中は、さながら新作コンボの発表会。すべてのチームのコンボを把握しているプレイヤーなどいるはずもなく、試合のたびに新コンボへの歓声が湧く。なかでも、東京・町田のビートライブで定期的に開催されていた大会は有名で、その盛り上がりにおいてほかを寄せ付けないものがあった。

再びゲームセンターでこういった遊びかたができる『DOA』が発売されることを願ってやまない。

（文責：善之字元帥）



⬆遊ばれかたとしてはややマイナーな部類だったタッグモードだが、その存在意義には計り知れないものがある。

つっちーのTeam NINJAってこんなところ



土原　恵里子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

祝！『DOAX』発売！

ばんざーい！ ついに『DOAX』発売です！ スタッフとしてはもちろん、いちユーザーとしてもうれしい気持ちでいっぱいです♪ でも、完成したいま、思うことは「発売しちゃうのかぁ……」というちょっと寂しい気持ちだったりします。なぜかと言えば、発売まえに読者の皆サマにいろんな情報をお伝えしていくことが、本当に楽しかったからなのデス。ファミ通Xboxさんで下敷つけよう！ とか、Team NINJAのコーナーを作ろう！ とか（笑）。毎月グラビアを飾っていた広告の文章を板垣と「あーでもない、こーでもない」と考えてみたり、バレー経験者として、アタックとは？ ブロックとは？ などなど、偉そうに語ってみたり（笑）、挙げ句の果てにはモーションキャプチャまでやってしまったり。Team NINJAだけじゃなく、テクモから発売されるソフトすべてに関わる仕事をしてるのですが、いままでこれほど「楽しい！」と感じたことはありませんでした。板垣をはじめ、スタッフのみんなのお陰だと思っています。でもでも、それ以上にこの『DOAX』を待ってくれているファンの皆サマがいるからこそです。私の心からの楽しい！ が、ファミ通Xboxから、そして『DOAX』から伝わればいいなと思います。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

真の主役？ プレイヤーを襲う衝撃の恐竜!?たちが明らかに



アクション性を高めた、Xboxオリジナルタイトル

『バイオハザード』シリーズで著名な三上真司プロデュースによるアクションアドベンチャーとして、確固たる地位を築いたシリーズの最新作が、Xboxで！　マシンスペックを十二分に引き出したハイクオリティーなグラフィック、スピード感の大幅アップや"ブースターユニット"を用いた3D移動による魅力満載のアクション性。Xboxにハードを移したことによる、さまざまなパワーアップ要素は、前回伝えたとおり。未来の宇宙船内部という、前回からガラリと様相を一変した舞台も期待十分。もちろん、シリーズを知らなくてもその楽しさは存分に味わうことができるであろう。



↑現代を舞台にした前作までとはうって変わって、『3』の舞台は西暦2548年の宇宙移民船内に。しかし、そこでもプレイヤーは数々の恐竜たちと熾烈な戦いを展開する。



↑こんな巨大な恐竜とのバトルも。舞台は宇宙船内ながら、その規模はシリーズ最大。また、宇宙船の変形とともに、冒険の舞台もその姿を一変させるとのこと。

DINO CRISIS® 3





宇宙移民船オズマンディアスの船内で展開する出来事とは？



新主人公パトリックが体験する戦慄！

前号でついにその姿を現した『ディノクライシス 3』。前作、前々作をプレイした方々ならご存じだろうが、このシリーズのおもな敵は"甦った太古の恐竜"。今回の『3』にも登場する、その恐竜たちを紹介しよう。

タイトル	ディノクライシス 3		
発売元	カプコン	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	今春発売予定	価格	未定
開発	カプコン	製作者	プロデューサー：三上真司
ブロック数	未定	システム対応	
その他			

より立体的により アクティブに



↑主人公が"ブースターユニット"を装備することにより、空中への移動が可能になった。前作までにはなかった"完全な3Dアクション"を楽しめるようになり、スピード感あふれるプレイを満喫できる。

ハイクオリティーなソリッド感を体感！



↑Xboxのマシンパワーが可能にした、究極のグラフィックを実現。金属のソリッド感はもちろん、恐竜の皮膚の生々しさなど、ビジュアル面においても従来のシリーズを軽く凌駕するのは間違いない。

宇宙船内を徘徊する、危険な恐竜!?たちを目撃!

前号でもお伝えしたとおり、今回の冒険の舞台は宇宙移民船"オズマンディアス号"の内部。300年まえに失踪しながら、いままたその姿を現した、いわゆる"幽霊船"だ。

船内への調査に向かった主人公たちは、そこで恐るべき光景に遭遇する。船内にはどう猛に進化した数多くの恐竜が徘徊していたのだ。

そう、『ディノクライシス』シリーズ共通の敵である"恐竜"は、もちろん今回もプレイヤーの行く手を阻む。今回はその一部を紹介しよう。しかし、姿を見ればわかるように、とても太古の恐竜がそのまま甦ったとは思えない。彼らにはどんな謎が隠されているのか……?



電撃を発する獰猛なモンスター

アウストラリス australis

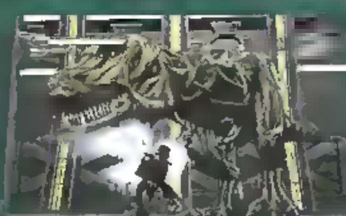
全長：13メートル　高さ：4.5メートル

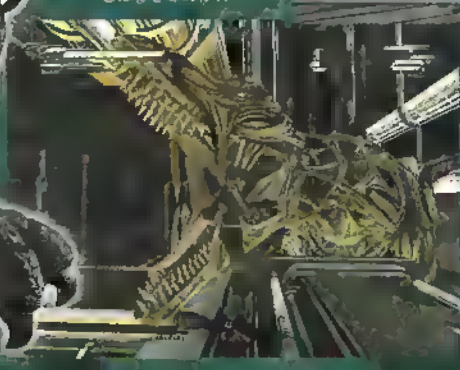
一見すると、その姿は前作までに登場した凶悪な肉食恐竜"T-REX"によく似ている。しかし全身の皮膚は網目状の模様になっているうえ、電気うなぎよりも強力な電撃を発して攻撃してくるのだ。T-REX同様のどう猛な面も持ち合わせている。



➡二重に並んだ牙を持つ、狂暴このうえない肉食恐竜。凶悪な姿もどう猛さも"T-REX"に酷似しているが、両者の関係は……？　プレイヤーの行く先々でその狂暴な牙を向ける、やっかい極まりない相手。しかも電撃攻撃も持っているらしい。これを"恐竜"と呼べるのだろうか？







⬇➡パトリックと対比すれば、その巨体ぶりは一目瞭然。持ちこんできた武装だけで、はたしてこの凶悪なモンスターに立ち向かうことはできるのか!?

圧倒的な巨体と絶望的な攻撃力にいかに立ち向かう!?

その敏捷性が最大の武器

アルゴル

algol

全長:4.8メートル　高さ:1.9メートル

シリーズに登場した"ラプトル"と同じくらいの大きさ。アウストラリスほどの巨体ではないにせよ、そのスピードでプレイヤーを翻弄してくる。さらに跳躍力も並外れているので、段差も関係なく跳び越えることによって、プレイヤーをどこまでも追跡してくる。





⬆頭部に翼上の形状の骨格？を持つ。よく見ると、目に相当する器官が見当たらない。視覚以外の情報で獲物を追いかけてくるのだろうか？　群れで行動するのも特徴のひとつ。



⬆➡発達した後肢は、スピードとジャンプに優れた行動力につながる。彼らに見つかったら逃げる方法はない。全滅するまで戦うのみ！



このスピードに対抗する術は!?





群れを成し襲い来る異形のモンスター！

跳びかかる！

⬆➡脚は後部に鉤爪のような後ろ足を持つのみ。恐るべき数で船内を歩き回り、プレイヤーの行く手に立ちふさがる。ここは逃げの一手？



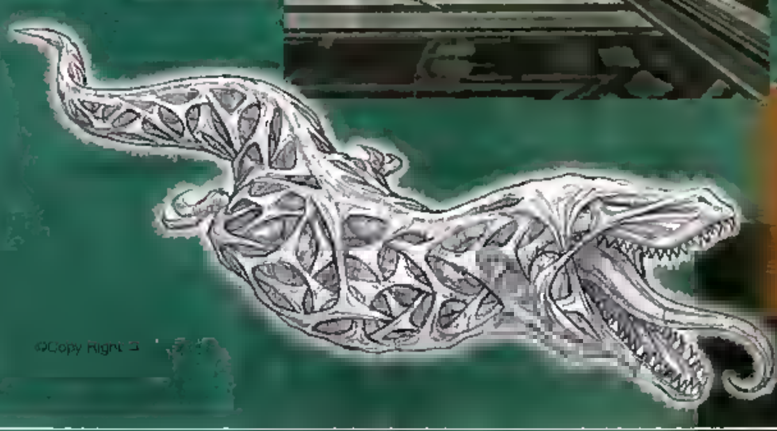
はいずり回る！



群れる！

⬅⬆天井や壁も床と同様に移動できる。はいずりながら近づき、跳びかかって襲撃する。

小型の恐竜タイプの生物。1匹の攻撃力は大したことはないが、恐るべきはその数の多さ。大群で行動し、それゆえにプレイヤーの脅威のひとつとなるであろう。その姿から想像できるとおり、ヘビのような動きで、壁や天井なども自由自在に行動することができる。



ヤツには壁も天井もない！　奇怪なヘビ型モンスター

リゲル

rigel

全長:1メートル　高さ:30センチメートル

FATAL FRAME
SPECIAL EDITION

和風ホラーの全貌を、さらなるXbox版オリジナル要素とともに……



PS2のヒット作『零～zero～』の北米版タイトル『FATAL FLAME』のスペシャルエディションがXboxに！　前号に引き続き、本作の概要とXbox版オリジナル要素が満載の第2報！

タイトル	フェイタル フレーム ゼロ スペシャルエディション		
発売元	テクモ	ジャンル	ホラーアクションアドベンチャー
発売日	2月6日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	テクモ	制作費	
ブロック数	5ブロック以上	システム対応	―
その他	―		

恐怖が巣食う氷室邸に、兄を求めてひとりの少女が……

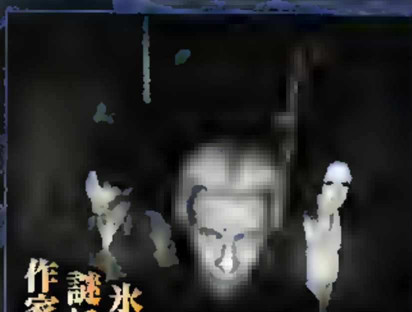
舞台は廃墟と成り果てた広大な屋敷・氷室邸。そこで行われた古い儀式に興味を覚えた作家・高峰準星とその一行は、取材先の氷室邸で消息を絶つ。雛咲真冬（ひなさきまふゆ）が、恩人・高峰の消息を求めて氷室邸に訪れるのが、物語の発端となる。霊能力によって高峰一行がこの屋敷を訪れたことを確信した真冬だが、彼もまた消息不明に。そして、真冬と同様に霊感の強い妹の深紅（みく）もまた、兄の消息を求め、単身、氷室邸へと潜入する……。

氷室邸に向かう兄・真冬……



⬆恩人である作家・高峰氏の消息を求めていた真冬は、広大な廃屋にたどり着く。ここに手がかりが……？

氷室邸の謎に迫った作家・高峰氏一行だが……







⬆⬅真冬は、霊能力で高峰氏一行を見舞った運命を霊視する。



⬅しかし、真冬自身もまた、無数の謎の手に捕らえられ、消息を絶つ

そして深紅も恐怖の館へ



⬅兄と同様の霊能力を持つ妹・深



➡氷室邸内は恐怖の連続。背後から2本の手が……。「深紅、うしろ！」

屋敷内を探索し、迫り来る霊たちは"射影機"で封印！

このゲームの基本は、3Dアクションアドベンチャー。プレイヤーは主人公の深紅を操作し、広大な氷室邸内を、真冬の行方やさまざまな謎の手がかりを求めて歩き回るのがメインとなる。

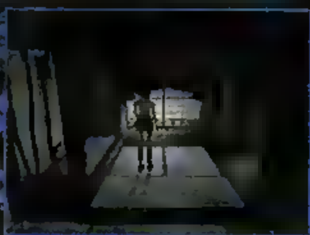
しかし、屋敷内には"何か"の気配と恐怖の亡霊たちが充満している。深紅は、彼女の霊能力のひとつである"物体の記憶を幻視する"能力を用いて、アイテムから手がかりとなる"記憶"を引き出す。そうすることで、謎の解明に近づいていくのだ。

探索——屋敷の中を歩き回る

ゲームのメインとなる、深紅の行動が"探索"。屋敷内を歩き回り、手がかりを捜すのだ。特定の場所ではイベントが発生し、物語が急展開を見せることも。あまりの恐ろしさに先へ進むことを躊躇しそうだが、勇気をふりしぼって深紅の行動を助けてやるのが、プレイヤーの務めだ。



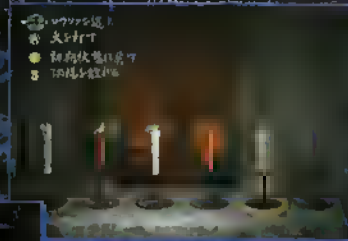
←邸内の鏡の前に立つ深紅。突然映し出される自分の姿に驚くが、比べものにならぬ恐怖が待つ。天井から2本の腕が……。



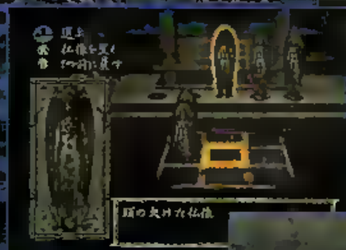
➡部屋の奥で光る物体を発見。近づく深紅。物体の光に照らされ、深紅の2本の足の影が伸びるさまも細かく描写されている。

仕掛け——パズルを解いて謎に迫る

邸内には、パズルを解くことで特定の仕掛けが作動し、新たな展開を見せる場所がある。パズルの種類は、雰囲気タップリな題材ながら、多種多様。プレイヤーの柔軟な思考力が試される。



⬆複数のろうそくを用いたパズル。特定のルールに従い、すべてのろうそくに火を灯さねばならない。何度でも再チャレンジすることが可能だ。



⬆形状に特徴を持つ5体の仏像を、特定のルールに従って所定の場所に置いていく。法則を見出すことができれば……。

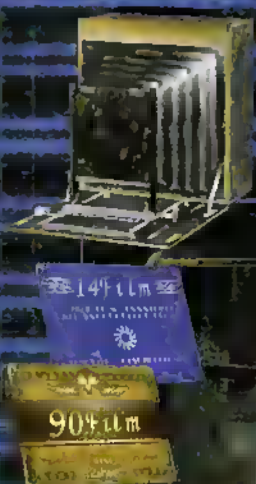


➡複数の人形を用いたパズル。"かごめかごめ"の歌に合わせるようだが、その意味するところは？　不気味がっている場合じゃない。

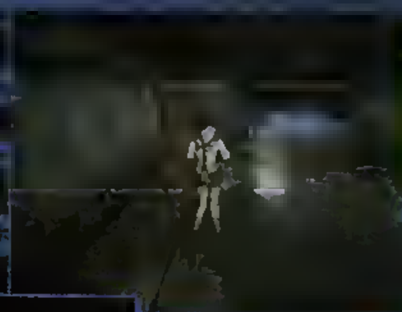
バトル——霊をカメラで撮影し、封じ込めよ

邸内にうごめく死霊たちは、そのほとんどが深紅に危害を加えようと襲ってくる。そんなときは、深紅のもうひとつの霊能力の出番。深紅は、母の形見である"射影機"(要するにカメラ)を霊に向けて撮影することで、対象となった霊を写真に封じ込めることができるのだ。このゲームの最大の特長でもあり、キモともいえるこのシャッターバトルを制することが、サバイバルの絶対条件だ。詳細なシステムに関しては、つぎのページを参照のこと。

なお、この射影機と深紅の能力にはもうひとつの使い道がある。あやしい場所にカメラを向けて撮影すると、思わぬものが浮かび上がることがある。それが新たな展開へとつながるのだ。



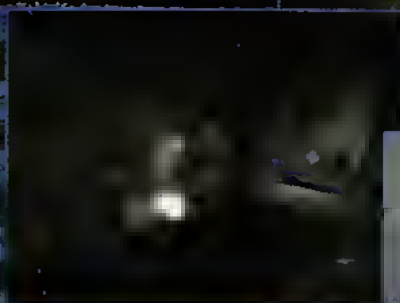
←深紅の"武器"となる射影機とフィルム。このアイテムと深紅の能力が霊を封じる！



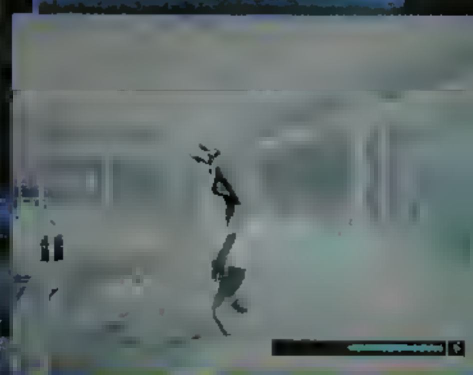
←深紅の目前に突然現れる霊体。邸内のそこかしこに存在しているようだ。



⬆新鮮[illegible]に危害を加えん[illegible]タイミング[illegible]シャッターを押すだけだ。



⬆深紅はつねに戦える状態にある[illegible]い。フィルムの残量が心細いとき、あるいはま[illegible]くないときなど、逃走が必要な局面も。



➡霊の封じ込めにしくじって攻撃されたり、逃げて[illegible]追いつかれたりした場合、深紅はダメージを受ける。体力が0に[illegible]……。

カメラでショット！の新鮮バトル、そのシステムを暴く

カメラの撮影がバトル、というかつてない戦闘システム。このゲームの"敵"である霊から自分の身を守る方法となるため、このシステムを理解することは、生き残って探索を続けていくうえで最重要課題といえる。

アクション性の高いこのシステムでもっとも重要となるのは、"タイミング"だ。霊にも一種の"体力"があり、シャッターを押すことでその体力を削っていき、0にしたところで"封印"となる。しかし、撮影のタイミングを誤りながらのバトルでは、霊に大きなダメージを与えることができない。そんなことをくり返していると、またたく間に近づかれてこちらがダメージ、という状況に陥ってしまう。

さらに必要なのは"度胸"とも言えそうだ。徐々に近づいてくる霊を前に、ファインダーにその姿を収めながら力を溜めていくことも重要なため、焦りや恐怖から速くシャッターを押してしまっても、霊へのダメージは期待できない。冷静にタイミングを見計らうことが重要となるが、ファインダーに映る霊の姿は、恐怖そのもの。あなたは耐えられるだろうか？



↑目前に霊出現！　まずは霊との間合いをとって、射影機をかまえてバトルスタートだ。

中央に霊の姿を捉えよ



↑ファインダー内の"キャプチャーサークル"という円の中央に霊を捉えると、サークル周囲の梵字が点灯（チャージ）される。これを続けていけば、梵字の点灯が溜まっていく。

全梵字点灯、チャージMAX!!



↑点灯した梵字の数が多ければ、霊へのダメージも増す。すべての梵字が点灯（チャージMAX）すれば、もちろん最大級の威力を発揮してくれる。

シャッターチャンス！霊にダメージを与えよ



←さらにサークルがオレンジ色に変わるシャッターチャンス。この瞬間に撮影することで、より大きなダメージを与えることができる。ぜひ狙うべし！

Core Shotボーナスを狙え



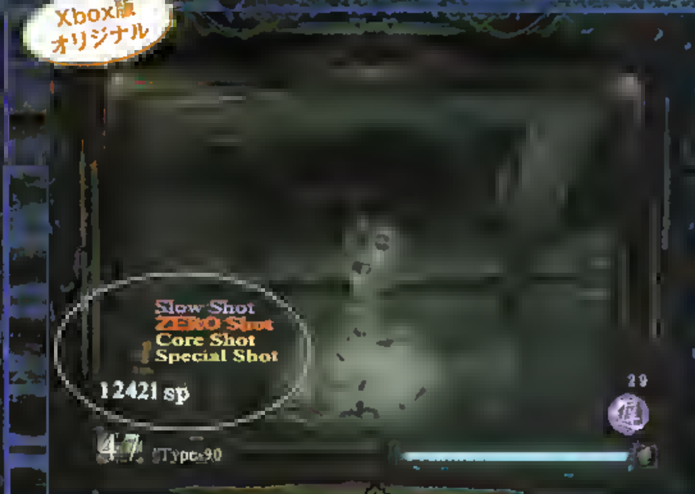
←サークルの中心に霊を捉えた瞬間にシャッターを押すことで"Core Shot"というボーナスポイントを得ることができる。次ページで紹介する射影機の封印解除（パワーアップ）に役立てよう。

Xbox版オリジナル



↑敵の体力をちょうど0にした状態で倒すことで、"Just Kill"ボーナスを得ることができる。PS2版にはなかった、Xbox版で新たに追加された要素になる。

Xbox版オリジナル



↑ほかにもボーナスポイントを得る条件はさまざま。同時に条件を満たせば、ポイントは加算。PS2版では9999までだったが、Xbox版では10000点超えの写真も。

より強力な霊を封じるために……カメラをパワーアップ！

前ページで紹介したボーナスポイントなどを加えた"霊力ポイント"が一定数貯まると、その霊力ポイントを消費して、射影機の封印解除、すなわちパワーアップが可能になる。

霊力を消費してのパワーアップは大きく分けて3つ。まずはキャプチャーサークルを大きくして霊を捉えやすくする"範囲"のアップ。つぎにサークル周囲の梵字、つまり霊力をチャージするスピードを上げる"速度"のアップ。そしてチャージできる霊力(サークル周囲の梵字の数)をアップしてより大きなダメージを与えられるようにする"最大値"だ。バトル時にボーナスポイントを稼いでおくことで、より早いパワーアップが望める。

また、封印を解いて射影機に新たな機能をつけ加え、バトルを有利に進めることができる"補助機能"もパワーアップの一種といえる。



⬅アイテム"霊石"を使用することで、射影機の補助機能の封印を解く。下記の3つのほか、さまざまな効果がある。



➡カメラセッティング画面。霊力ポイントを使った"基本性能"のアップのほか、フィルムの交換やアイテムの使用などもこの画面で行う。



➡「遅」の補助機能を使用。一定時間、霊の動きを遅くする。



⬅一定時間、霊の動きを止める補助機能「痺」。

パワーアップまえ



⬆サークルも小さく、チャージ(梵字の数)の最大数も6しかない。しかしパワーアップを施すと……。

パワーアップ後



⬆サークルは大きくなり、霊を捉えやすくなる。チャージの最大数も12にアップ。攻撃力も期待できる。



➡「探」は、霊のいる方向を探知し自動的にサークル内に捉える。

Xbox版オリジナル 未知の霊たちがプレイヤーを待つ

Xbox版には、PS2版には登場しなかった霊が登場するというのは、前号で紹介したとおり。左の鎧武者のほか、新たな新規レア霊の姿もキャッチ！ 下に紹介した霊の姿におののきながら、Xbox版の発売を楽しみに待っていてほしい。真の恐怖到来まで、もう、幾日もない……！

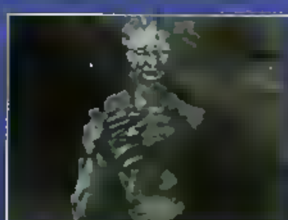


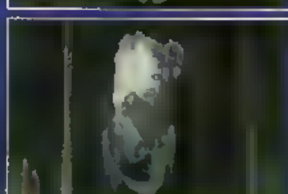
⬅前号で紹介した、Xbox版で新登場の鎧武者の怨霊。

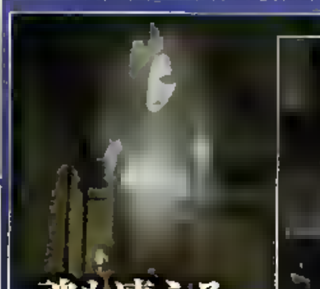


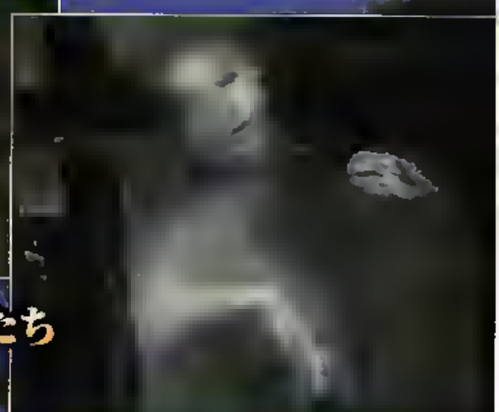
⬆鎧武者との戦闘画面。深紅に斬りかかろうとしているが、いまこそシャッターチャンスだ！

⬅⬇おどろおどろしさよりも、とにかく底冷えのする雰囲気の霊ばかり。和風の描写が多い本作の霊たちだが、この恐怖はおそらく万国共通であろう。









魂も凍える
戦慄の悪霊たち

見知らぬ町でどんな出会いが待っている？

ANGELIC CONCERT エンジェリック・コンサート



カウジーとサフィの行く先々には、新たな町と出会いが待っている。そんな愉快で個性的なサブキャラクターたちと、特色ある町並にスポットを当てて紹介するぞ！

タイトル	エンジェリック・コンサート		
発売元	サクセス	ジャンル	ミュージックアドベンチャー
発売日	3月13日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	サクセス	制作者	プロデューサー：本間志乃
ブロック数	68ブロック	システム対応	なし
その他	スペシャルBOX版同時発売　価格：8,800円（税別）		

サブキャラ編 個性的なキャラクターがいっぱい!! カウジーとサフィが出会う町の人々

王都までの旅の道程で立ち寄ることになるさまざまな町には，いろんなサブキャラクターたちが登場する！　不思議な吟遊詩人や泥棒の子供、謎の美少女など、個性的で愉快な人たちばかり。ほとんどが事件に巻き込まれたり、頼まれごとだったりするような関わりになるけれど，そこはカウジーとサフィの出番。ふたりの奏でる音楽と歌声で解決してあげよう。

今回はステージ７までで、カウジーとサフィのふたりの冒険を盛り上げてくれる、おもなサブキャラクターを紹介。みんなその街の特色に沿うように、何か悩みや困りごとを持っていそうな人やひと癖ありそうな人ばかり。いったい、カウジーとサフィの身に、これからどんな事件が起ころうとしているのか？

どんなイベントが待ち受けているのか？　ちょっとだけその街に住んでいる、サブキャラクターたちを覗いてみよう！



↑各ステージでのイベントの中心人物となることが多いサブキャラ。サフィたちが立ち寄った町，それぞれで起きる出来事に深く関係してくる。

ステージ7までに登場するおもなサブキャラ

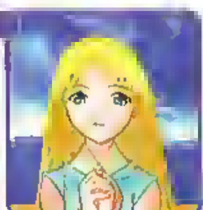


さすらいの音楽家
吟遊詩人
カウジーとサフィの故郷、ノールで偶然出会った吟遊詩人。何も知らないふたりは，王都で開かれるコンサートについて教えてもらう。

妹思いの少年
ガトー
幼くして両親を亡くしてしまい，妹とふたり暮らしをする少年。病気で寝こむ妹のため，薬を買うためのお金を必要としている。



海に響く歌声
ローレライ
海に出た船乗りを，歌で眠らせてしまう美しい人魚。おかげで船乗りたちは困り果てている。これには何か理由があるようだが……。





いたずら大好き
氷の精
いたずら好きで、イエロを訪れた旅人を困らせている。歌が好きな一面もあり、満足させる歌を聞かせないと氷漬けにされてしまう。



謎の美少女
クリスティーヌ
雨宿りついでに訪れた洋館で出会う美少女。周辺の町から幽霊屋敷と恐れられているこの館、いまは誰も住んでいないはずなのだが？

魔法生物研究家
マイスタ
魔法生物の研究に励むシュタルの住人。サフィがつれているふかふかが珍しいらしく，譲ってもらえないかと交渉してくる。



CHECK!! みんなの町の代表者 僕らの町・村長さん!!

サブキャラで欠かせないのが，各町を代表する町長さん。困ったこと、わからないことがあれば，どこともなく現れて説明してくれるご老人。それぞれの町長や村長，服の色だけが違うように見えるのはきっと気のせい。

ノーチェの町長


イエロの町長


ラーマの村長


お決まりのセリフ「ようこそおいでくださった」から始まって、「この町は…」と親切丁寧に町の特色を教えてくれるおじいさん。困ったことがあれば，助けてあげるのが旅人のスジというもの。それにしてもご老人は顔が同じようにみえるなあ。

ワールドマップ編 旅ゆく先は見るものすべてが新鮮!? それぞれ特色のある町並を紹介!!

故郷のノールから，王都を目指して旅するカウジーとサフィ。決して楽な道のりじゃないけれど，ふたりの歩く道の向こうには、新たな町が見えてくる。

ふたりが訪れる町は、特色あふれるものばかり。ふつうに四季折々の風景を見せる町があれば，南国風だったり，港町だったり，はたまた氷に包まれているなど，一風変わった町もあるのだ。一見，とても楽しそうに見えるけど，ちょっと体を休めるつもりが，思わぬ事件やイベントに巻き込まれてしまうことも……。それでもカウジーとサフィが奏でる音楽と歌声は、そんな町の人々を癒し、町全体を包み込んでいく。

ここではステージ7までに訪れる，素敵な町並をすべて紹介。とくにシュタルの町からは，シナリオが分岐するために，2回目以降じゃないと訪れる機会のない町もある。いまのうちにどんな町なのか，チェックしておこう！



↑シュタルの町で神出鬼没のココナが登場。つぎの目的地について語ってくれているみたいだけど，本当に信じていいのだろうか？ ココナのパワフルさにカウジーはタジタジ。

特選町ガイド① 町自体が名物の町!?

数ある町の中でも，極めて特徴のある町が以下の5つ。町並を眺めるだけでも，十分楽しめる町ばかりだけど、なかでも氷で閉ざされたイエロの町と動物王国（？）のシュタルの町が気になるところだね。



南国パラダイス
プラージュ
町全体に温暖化の魔法がほどこされている。そのため，一年中，海水浴を楽しめる。



深の港町
プエルト
船乗りが集う港町。海の幸ならおまかせ。名物のイックラ丼はおいしいと評判。



氷に包まれた町
イエロ
プラージュとは逆に，一年中が冬の気候。ただでさえ寒いのに，名物はかき氷だとか。



ペットブリーダーが集う
シュタル
魔法生物の研究家が集まる町。ペットのような使い魔を，いろいろと見ることができる。



上と下の大地の架け橋
ツヴァイトブルク
上の大地と下の大地の架け橋の町。十字路の中心に位置するだけあって，町の規模は大きい。

ステージ7までの町

- 故郷ノール
- ハーフェン
- ノーチェ
- カルフール
- シュタル
  - プエルト
  - ラーマ村
  - イエロ
  - プラージュ
  - ツヴァイトブルク
  - ？
  - ？
  - ？

特選町ガイド② わりとフツーの町!?

美しいレンガ作りの町並み以外は，これといった特徴のないフツーの町が以下のふたつ。でもフツーだからといって，安心してはいけないぞ。



最初の町
ハーフェン
町についたとたん、カウジーが少年にサイフをスられた最初の町。閑静な家々が建ち並ぶ。



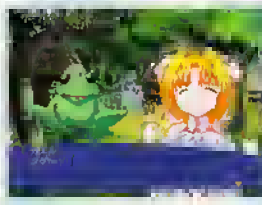
交流の中心点
カルフール
クリノンと出会う町。ほかの地域から訪れる人が多いらしく、活気にあふれ，とても盛んだ。

特選町ガイド③ よそとの交流が少ない町

ほかの街と比べて，旅人を寄せ付けない独特の雰囲気をもった町。町ではいったい何が起こっているのだろうか？ サフィの可憐な歌声で，町を救ってあげよう。



いつでも夜の町
ノーチェ
本来はふつうの町。悪い魔法使いに夜だけの魔法をかけれらてしまい，人が寄りつかない。

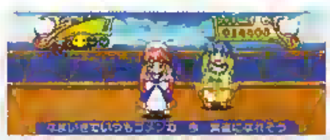


独特の風習
ラーマ村
カエルを信仰するラーマの村。カエルがたくさん出てくるので，苦手な人は要注意かも。

CHECK!! リズムパートも町同様に十人十色

旅行く先の町も特色あふれているけど，リズムパート上で表現される背景にも注目！ リズムパートの背景は町模様だけではなく，船の上や森の中などで歌うことがあるのだ。そんな情緒あふれる場所を背景に，サフィがクルクル踊りながら歌ってくれるぞ！

もちろん，メロディーもその場面に合わせた内容なので，雰囲気もバッチリ！ あまり見とれすぎて，リズムがおろそかにならないようにね！



←こちらは港町プエルトから出ている船の上。



➡物がたくさん？ シュタルの森の中。

ニューヨークに巣食う悪を蹴散らせ!!

SPIDER-MAN

発売が待ちどおしい本格派アクションゲーム『スパイダーマン』。今回は、序盤のステージとゲームのおもしろさが倍増するコンボ技の一部、スパイダーマンの前に立ちはだかる個性豊かな強敵たちを紹介しよう！

タイトル	スパイダーマン		
発売元	カプコン	ジャンル	アクション
発売日	2月13日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	—	制作者	—
ブロック数	8ブロック以上	システム対応	—
その他	—		

正義と平和のため、スパイダーウェブで悪人どもと闘うのだ！

遺伝子操作を受けた特殊なクモにかまれ、超人的な力を身につけたピーター。彼は、養父であるベンおじさんを殺害した犯人を捕らえるため、スパイダーマンとして立ち上がる。本作では、若いころのピーターの活躍を通して、いかにしてアメリカンスーパーヒーロー・スパイダーマンが誕生したのかが描かれている。華麗なウェブアクションを駆使してニューヨークを駆け巡り、各ステージに設定されたさまざまなミッションをクリアーするのだ。ニューヨークの平和は君の腕にかかっている！



↑ニューヨークのビル街に現れたスパイダーマン。ここから物語は始まる。



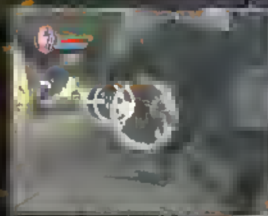
←ギャングたちから犯人の居場所を聞き出せ！



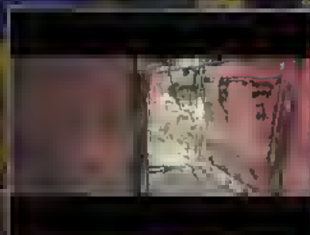
←倉庫に隠れた犯人を求めてつぎのステージへ。

WAREHOUSE HUNT

ギャング団が隠れる倉庫に潜入したスパイダーマン。彼らの警備網を突破し、奥に潜む犯人を見つけるのだ！　このステージでは、ミッションを通してウェブアクションの応用や屋内での戦いかたを学ぶことができる。アドバイスに従って効率よくギャングたちを倒していこう。



←突進してくるフォークリフトから身を守れ！



↑コードがちぎれて漏[illegible]ている。さきへ進むためにはどうすればよいのだろう？



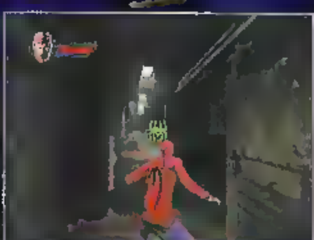
↑制御室のヒューズを持ち去ったギャングと対決。奴を倒してヒューズを手に入れ、閉ざされたシャッターを開けるのだ！

BIRTH OF A HERO

ベンおじさんを殺害した犯人を、ついに追いつめた。しかし犯人は、武装したギャングたちにより厳重に守られている。なんとしても奴らを倒し、犯人を捕まえるのだ！　このステージでは、いままで学んできたさまざまなテクニックが試される。焦らずおちついて敵を倒していこう。



←敵に囲まれたら、ウェブドームで一網打尽に。



↑蒸気が噴出する危険な通路。照準を合わせ、ウェブラインで通り抜けよう。



↑ベンおじさんを殺害したギャング団のボス。すばやいうえに、強力なショットガンで武装している。迂闊には近寄れないぞ！

OSCORP'S GAMBIT

ギャング団が倒れ、ニューヨークに再び平和が訪れた。しかし、その陰ではスパイダーマンの能力を求める者たちが、彼を捕らえるべく動き始めていた。ニューヨークを不穏な空気が包み込む——。ステージ前半はウェブアクションの練習、後半は飛行する敵との戦闘になる。



←ウェブアクションの決定的瞬間を激写！



↑風船に目標を定めて攻撃。飛行する敵との戦闘には不可欠のテクニックだ。

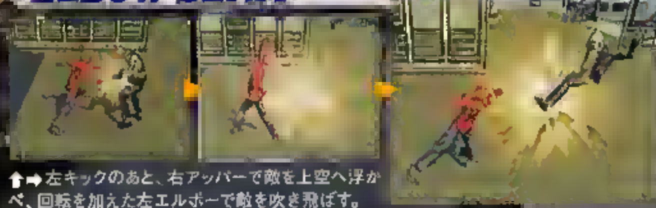


↑突如現れた謎の兵器群。空を飛び、遠距離からレーザーを撃ってくる強敵だ。囲まれないように注意しながら戦おう。

まだまだあるぞ！ スパイダーマンの華麗なるコンボ技

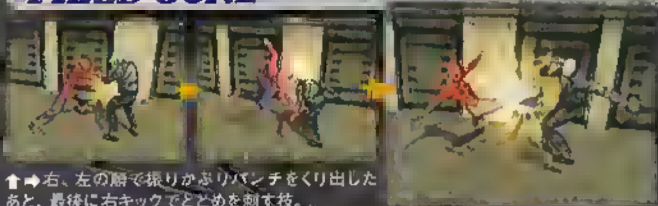
劇場版のようなダイナミックで爽快感あふれるアクションを再現した本作には、たくさんの技が存在する。今回は、その中でもコンボと呼ばれる強力な連繋技の一部を紹介しよう。スパイダーマンは最初から3つのコンボを持っており、ステージ上に配置された新たなコンボを見つけることで技を増やすことができる。単体戦、集団戦において驚[illegible]力を発揮するコンボの入手は、ゲームの進行を左右すると言っても過言ではない。多少無理をしてでも、さまざまなコンボを捜し出し、確実にマスターするようにしよう。

ELBOW SLAM



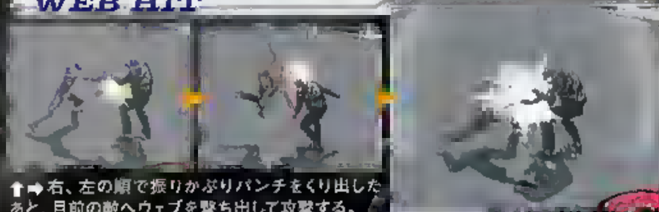
↑➡左キックのあと、右アッパーで敵を上空へ浮かべ、回転を加えた左エルボーで敵を吹き飛ばす。

FIELD GOAL



↑➡右、左の順で振りかぶりパンチをくり出したあと、最後に右キックでとどめを刺す技。

WEB HIT



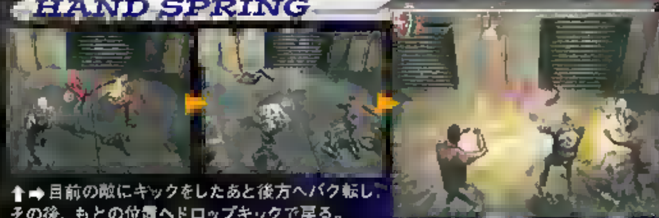
↑➡右、左の順で振りかぶりパンチをくり出したあと、目前の敵へウェブを撃ち出して攻撃する。

BACKFLIP KICK



↑➡右パンチのあと、左ハイキック、最後に回転ジャンプキックで敵を後方へ吹き飛ばす。

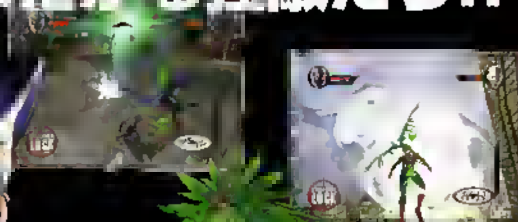
HAND SPRING



↑➡目前の敵にキックをしたあと後方へバク転し、その後、もとの位置へドロップキックで戻る。

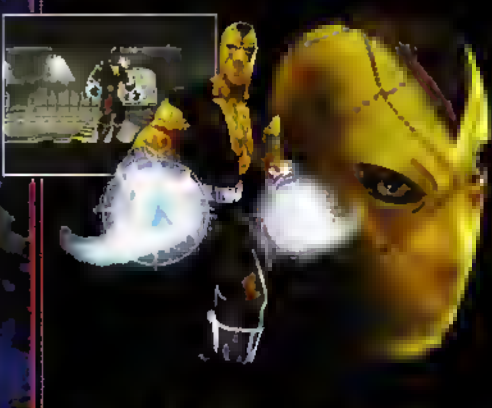
スパイダーマンの前に立ちはだかる強敵たち!!

スーパーヒーローの活躍を描くストーリーには、魅力的なライバルたちの存在はかかせない。今回は、ゲームに登場するスパイダーマンのライバルたちから3名の怪人を紹介しよう。どれも一癖も二癖もある強者ばかりだ。さまざまな思惑のもと、スパイダーマンに敵対する彼らは、何を考え、追い求めているのだろうか？









THE SCORPION
スコーピオン

ある実験計画により遺伝子操作を受け、クモの天敵であるサソリの能力を身につけた超人。人並み外れた敏捷性とスパイダーマンを上回る怪力を持つ。スーツに装備された伸縮自在の尾は、意識せずとも敵を攻撃し、先端からはビームを放つ。

THE VULTURE
ヴァルチャー

優秀な発明家だったエイドリアン・トゥームズは、共同経営者の裏切りによって特許権や財産を奪われた。彼は研究の末、筋力と反射神経を増幅し、飛行を可能とするスーツを完成させると、みずからヴァルチャーと名乗り、犯罪の世界に身を投じたのだ。

THE SHOCKER
ショッカー

プロの犯罪者であるハーマン・シュルツは、空気を振動させることで衝撃波を発生させるガントレットと、みずからの衝撃波から身を守るアーマーを開発した。彼は、それらを用いて邪魔する者を倒し、銀行強盗をくり返すのだ。

ゴッサムシティを守れるのはヤツしかいない!









BATMAN™ DARK TOMORROW™

[illegible]るアメコミのなかで[illegible]ときわ異彩を放つダ[illegible]ヒーロー・バットマ[illegible]主役のアクションア[illegible]ベンチャーが登場!!

タイトル	バットマン：ダークトゥモロー		
発売元	ケムコ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	3月20日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ケムコ	制作者	プロデューサー：結城泰史
ブロック数	未定	システム対応	未定
その他	未定		

A adventure

尾行! 潜入! 探偵要素が満載のアクションアドベンチャー!!

尾行や潜入、謎解きなど、元祖『バットマン』の特徴である探偵要素が存分に楽しめる本作。もちろん、闇を駆けるバットマンの華麗なアクション、数々のバットギア(装備品)も多数登場。巨悪がうごめくゴッサムシティを舞台に、市警署長誘拐事件に端を発した戦慄の事件に迫るのだ!!

STORY 暗黒の未来が人類を待つ……!?

生涯をかけた計画がまもなく実現する。地球という天体の歴史を永遠に変えるのだ――。とある秘密要塞の一室。モニター内に映る主要都市の映像を見つめながら、男は低い声でそうつぶやいた。衛星から送られてくる秘密の信号。世界中から運ばれてくる不気味な武器……。そのころ、ウェイン邸ではマスクとマントを身にまとったバットマンが、真夜中のゴッサムシティへ向かおうとしていた。暗黒の未来が迫りつつあることは、まだ誰も知らない……。



←米DCコミックによる完全オリジナルのストーリーが展開する。

BATMAN

みずからの会社を持つ若き大富豪だが、夜はバットマンとしてゴッサムシティの犯罪と戦う。幼いころチンピラに両親を殺された深い哀しみは、いまも癒えることはない。



ACTION

バットギアを駆使して闇夜のゴッサムシティを駆け抜けろ！

ジャンプにバク転、空中まわし蹴りなど、本作のアクションはとにかく豊富。なかでも、ビルからビルへスウィングするなどのバットギアを使ったアクションは、バットマンならではの爽快さだ。一方で、壁への張り付き、忍び歩き、のぞき込みなどの探偵気分を盛り上げる潜入系アクションも充実。ここでは、それらの一部を紹介しよう！

バットマンワールド全開のアクション!!



↓ゴッサムシティを自在に移動できるので、バットマン気分はいやがうえにも高まるぞ！



↓身長の3倍くらいの高さなら簡単にジャンプしてしまう。ボタンを押す時間で高さを調節する。



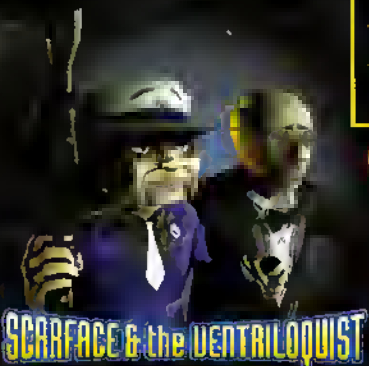
↑敵地で隠れながら移動したいときなどに使用。物陰に隠れた状態のままで刃物系の武器を敵に投げつけることもできる。





↓もっともスタンダードな攻撃法。ボタン連打でコンビネーションや空中回転まわし蹴りなどが可能。

←代表的なバットギアのひとつ、バットケーブルを使用。これを使えば、ビルからビルへの移動など、通常のジャンプでは越えられないような段差もクリアーできる。しかも目的の場所への着地は、宙返りで華麗に行うのだ！



ギャングの姿をした人形のスカーフェイスと、それを操る気弱な腹話術師。どちらが主人なのかよくわからない奇妙な2人組だが、彼らも裏社会の支配を狙っている。



↑天井にフックをかけて使用するバットギア。ケーブルにつかまって上昇や下降ができるほか、スウィングしてジャンプすることも！

↓ジャンプして壁のへりにつかまり、手の力で体を引き上げるという、よじのぼりアクション。ジャンプ単体では届かないような段差に有効だ。





↑バットギアを使って離れた場所から敵を攻撃。照準を合わせてから狙い撃つ。バットマンの定番と言える攻撃アイテムだ。

STAGE

倉庫街から下水道、港まで。舞台は大都会のダークサイドだ！

バットマンが挑むステージ数は全部で7つ。ゴッサムシティの市街地はもちろん、チンピラの巣窟と化している工場、爆発物でいっぱいの港、怪しげな植物が繁茂する収容所など、ダークな雰囲気の世界が美しい映像で構築されている。各ステージには数々のワナや謎が仕掛けられていて、ときにはピッキングなども必要になるようだ。



↑凶悪犯がひしめく収容所では、狂った植物までもが襲いかかってくる！



←ネズミを支配する男・ラットキャッチャーが住んでいるらしい。



←高層ビルが林立するゴッサムシティ。裏通りや交差点にも行けるぞ。



好敵手のひとり。収容所の重犯罪者棟に入れられているにもかかわらず、所内の犯罪者を操ってバットマンを襲おうとする。

Xbox Live フレンドリスト活用術

おさらい&最新情報も交えつつ フレンドリスト



ついにスタートしたXbox Live。今回の特集では、これから買う人のためにあらかじめ必要なモノをチェック！ また、便利なフレンドリストについて詳しく説明してくぞ！

Xbox Liveスタータキット
- ボイスコミュニケータ
- 『頭脳対戦ライブ』
- 『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』
- Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分

発売中(1月16日)／6800円(税別)

いま一度、Xbox Liveに必要なものをチェック！

もうみんなはXbox Liveを体験したかな？ ファミ通Xboxの読者のブロードバンド接続率は3割程度だから、まだこれからな人も多いかもしれない。

そこで、Xbox Liveを体験するために必要なものを、もう一度じっくりと詳しく紹介していこう。ちょっと専門的な話もあるかもしれないが、「こういうものが必要なんだ」程度に思っていてほしい。

これらの中では、クレジットカードを所有しているかどうかが大きなポイントとなってくるだろう。学生の場合は、両親に頼んでXbox Liveに登録してもらうようにしよう。最初はちょっとシブるかもしれないが、根気よく説明すればきっと！

意外と買い忘れるかも!? LANケーブル

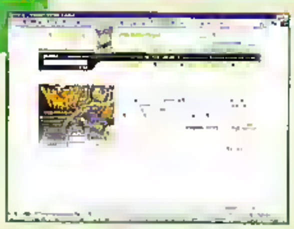
ブロードバンド接続をしている人なら、LANケーブル(ストレート型)が最低でも1本はあるはずだが、ここはやはりXbox用にもう1本買っておくべきだろう。量販店なら5メートルで500円前後で購入できる。



←モデム(ルータ)からXbox設置場所までの距離も測っておこう。

じつは必須かも!? パソコン

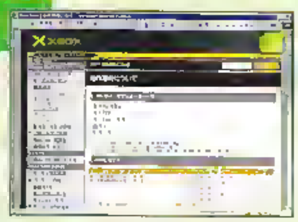
ブロードバンド接続が必須、ということはすなわちパソコンも必要ということ。Xbox Liveに関する案内はすべてメールで届くし、Xbox Liveのサイト(http://xbox.jp/live/)もチェックする必要がある。



←～@xbox.jpというメールアドレスをXboxのサイトでゲットできる。

サイトで事前にチェックすべし！ モデム、ルータ

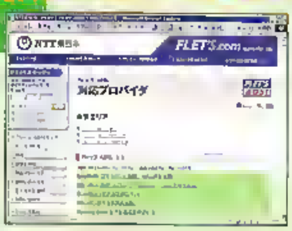
ブロードバンド接続をしているならモデムは持っているので、あらためて購入する必要はない。パソコンとXbox Liveを同時にネット接続したい場合は"ブロードバンドルータ"が必要となる。これは1万円程度からある。



←ルータを購入するなら、接続検証済みのものをサイトでチェック。

アナログ接続はNG！ ブロードバンド接続

パソコンのつぎはブロードバンド接続だ。いま流行のADSLやケーブルテレビによるインターネット、または光ファイバー接続によるものであれば、Xbox Liveは問題なくつながる。アナログモデムやISDNではダメ。



←NTT東西によるフレッツADSLは多数のプロバイダから選べる。

もちろんこれは必要！ Xbox Liveスタータキット

Xbox Liveでオンラインゲームを遊ぶには、このスタータキットを購入する必要がある。これがないとゲーマータグ(会員ID)を取得できない。Xbox Live対応ソフトだけではネットに接続することは不可だ。



←スタータキットにはボイスコミュニケータも同梱されている。

学生は両親に頼むことに！ クレジットカード

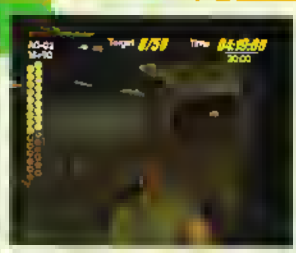
学生にとってこれがいちばんの難関。基本的に、クレジットカードは毎年一定以上の収入がある人でないと審査ではねられてしまう。その場合は親に頼むという方法がある。クレカなしでの接続はいまのところできない。



←JCB、AMEX、DC、VISAのいずれかのカードが必要。

これがなくちゃ始まらない Xbox Live対応ソフト

スタータキットにはゲームソフトが2本同梱されているが、これ以外にもXbox Live対応ソフトはある。キットと同時発売で2本、2月と3月にそれぞれ1本ずつ発売される予定で、それ以降も毎月1～3本程度あるぞ。



←2月発売の『マズル フラッシュ』は注目度が高いソフトだ。

Xbox Live まめ知識

スタータキットに同梱されているスタートキットディスク(兼『頭脳対戦ライブ』ゲームディスク)が動かないという人はいないだろうか？ うまくディスクを読み込んでくれない場合、もうひとつの同梱タイトル『ファンタシースターオンライン』を起動させてみよう。同様の処理(Xbox本体のアップデート)は『PSO』でも可能となっている。それでもダメな場合はXboxカスタマーサポートに電話かメールで問い合わせてみよう。

とっても便利！　フレンドリストで仲良くなろう！

Xbox Liveを体験しているみんなは、フレンドリストを活用しているかな？　使いこなせばとても便利なので、積極的に使っていこう。
フレンドリストとは、友だちがいまXbox Liveにつないでいるかどうかわかり、さらに自分がプレイしているゲームに誘うことができる、というものだ。

たとえば、Xbox Live上で友だちと待合せをする場合、相手がいまネットにいるのかいないのか、ネット上にいるならどのゲームで遊んでいるのか、一目瞭然ってわけ。Xbox Liveに何十万人も接続していても、フレンドリストに登録した人ならすぐに相手を見つけられるぞ。

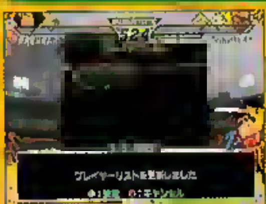


←相手もそのゲームを持っていれば、自分がやっているゲームに友だちを誘うことができる。

① 登録方法はふたつある！

フレンドリストへの登録方法は簡単。ゲーム中に友だちになった人なら、メニューに"フレンドリストに登録"というコマンドがあるなので、これを使えばいい。ただし、こちらから一方的に登録できるわけではなく、必ず相手から了承を得なければならない。自分が登録される側になることもあるわけで、これを承諾すれば自分のフレンドリストにもその相手が登録されるぞ。もうひとつの方法は、Xbox本体の設定メニュー"ダッシュボード"からもできる。あらかじめゲーマータグ名がわかっている場合のみ可能で、タグ名を直接入力して登録作業を行う。

ゲーム中に登録



←対戦した相手などをその場ですぐ登録することができる

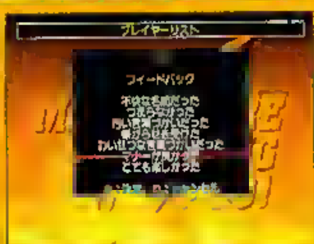
ダッシュボードから登録



←友だちからゲーマータグを教えてもらったら、ここで登録する。

② マナーが悪いと思ったらフィードバックを

Xbox Live上で出会った人といっしょに遊んでみて、すごく楽しかった！　またはその逆で、何だか不快な気持ちになったなあ……なんて思ったら、フィードバック機能を使おう。Xbox Liveはボイスチャットであるがゆえに、記録が何も残らない。そこで、このフィードバックを使って相手の評価を行うのだ。その相手に適切と思われる項目を選ぼう。



↑印象が悪かったときだけでなく、とてもよかったと思ったときも使ってみよう。

③ 自分がやっているゲームに友だちを"誘う"

フレンドリストに登録した友だちがXbox Live上にいたのはいいけど別のゲームをプレイ中の場合、自分がやっているゲームに招待することができる（もちろん、相手がそのゲームを持っていなければならない）。すごく簡単であっという間にいっしょになれるから、ぜひ試してみよう！

ムネタツXbox Live中



←「カプエス2」をプレイ中。あ、コブラ小林は「頭脳対戦ライブ」か。



→このまえいっしょに遊んだから、こっちに誘ってみよー！



←お、承諾してくれたらしいぞー　早くここに現れないかな。

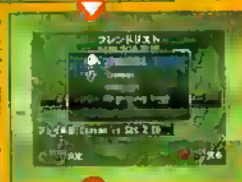


→あ、どもども一　久しぶりー　元気だった？　麻雀してたの？

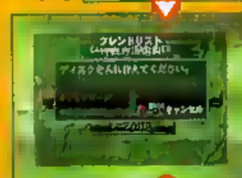
コブラ小林Xbox Live中



←今日はまったりと「頭脳対戦ライブ」でもするか。麻雀にする？



→誰かに招待されてるの？　ムネタツが「カプエス2」に来いって？



←よし、行こ。指示にしたがってディスク交換だけだから簡単。



→「カプエス2」を起動してからあっという間にムネタツと対戦。

Xbox Live NEWS ①

スタータキットとOCNのADSLがセットに！

これからインターネットをはじめようと思っている人にもってこいのサービスが登場した。NTTコミュニケーションズのOCN ADSLサービス 12M(A)と、Xbox Liveスタータキットがセットになったもので、全国店頭にて販売されている。
月額使用料は、ネット接続料で3580円（1月31日までに申し込めば3ヵ月間1970円）、モデムレンタル料金で500円かかる。
本セットの特徴は、PCなしでも接続できるように訪問設定サポートを頼むことができる、という点だ。1万3000円かかるが、PCを買うよりは安い（1月31日までに申し込めば無料）。パソコンがないとXbox Liveのサイトなどをチェックすることができないが、遊ぶうえで支障はないはず！

Xbox Live NEWS ②

主要プロバイダらがXbox Liveに対応表明！

スタータキット発売に合わせて、Xbox Liveに公式対応しているプロバイダ15社、および接続機器（モデム、ルータ）メーカー6社が発表された。これらは"Xbox互換プログラム"として、"Xbox COMPATIBLE"のロゴが表示される。
もちろん、これら発表されたものでなければダメというわけではない。ここで発表されたプロバイダでもなければルータでもない場合でもつながっているケースは多い。よほどのものでないかぎりはつながると思っていいだろう。
ただし、つながらなかった場合はある程度のPCやネットワーク関連の知識が必要になる場合もある。こういった知識に不安がある人は、この互換プログラムから選ぶのがいいだろう。

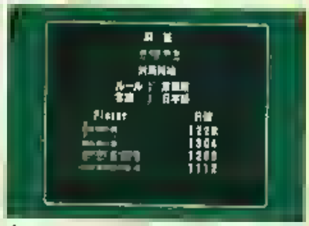
Xbox Live まめ知識　Xbox互換プログラムに対応したプロバイダは、以下のとおり。株式会社朝日ネット（ASAHIネット）、株式会社アッカ・ネットワークス、アットネットホーム株式会社、NTTコミュニケーションズ株式会社(OCN)、エヌ・ティ・ティ・ブロードバンドイニシアティブ株式会社（BROBA）、関西マルチメディアサービス株式会社（ZAQ）、グローバルメディアオンライン株式会社（BBonline）、KDDI株式会社（DION）、ソフトバンクBB株式会社（Yahoo!BB）、日本テレコム株式会社（ODN）＜→次ページへ＞

Xbox Live対応タイトルにおけるフレンドリスト登録方法

では、1月30日現在で発売されているXbox Live対応タイトル4つそれぞれについて、フレンドリストへの登録&承認、ゲームへの招待&承認をみていこう。登録方法そのものはどれもいっしょだけど、やっぱり実際にやってみないとよくわからないところもあるしね。これでいつどこで誘われてもオーケー!?

頭脳対戦ライフ

代表的なテーブルゲーム4種類をXbox Liveで対戦できる定番ゲーム。スタータキットに同梱されているから、一度はこれで遊んでいるよね? 麻雀などは同じ面子で何度も遊びたいから、「またいっしょに遊びましょう。フレンドリストに登録していいですか?」と一声かけてから登録するのがいいかも。



⬆麻雀は4人揃わないと遊べないから、友だちも3人は欲しいところ。



➡同じテーブルにつけば登録できる。



➡画面右上にフレンドリスト受信アイコンが。



⬅ゲームに誘うにはテーブルを作ってから。



⬅ほかのゲームに誘われると右上に表示。

ファンタシースターオンライン エピソード1&2

2000年末にドリームキャストで発売されて以来、数多くのゲーマーを虜にしたのが、この「ファンタシースターオンライン」だ。もともと、このゲームにはフレンドリストに似た"ギルドカード"という機能があったため、Xbox版ではそれがそのままフレンドリストと同じ役割を果たしている。



⬆フレンドリストという名称はゲーム中は出てこないので注意。



⬆ギルドカードを送ることで、フレンドリストへの登録となる。



⬆ギルドカードが届くと、受け取るかどうかの確認になる。



⬆ほかのゲームで登録した友だちもギルドカード一覧に出てくる。

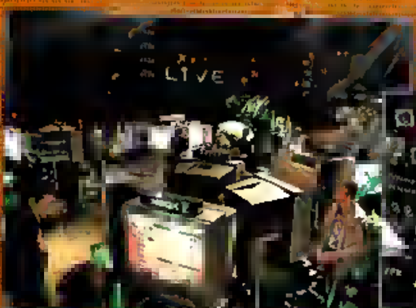


⬆カード一覧から誘ってきた人を選び、"招待を返す"を選択する。

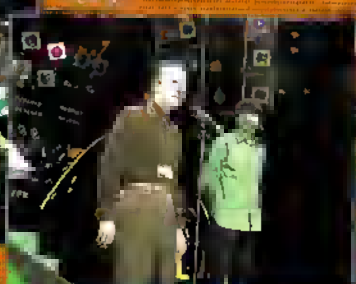
クリエーターが多数来場!

Xbox Live前夜祭 in ヴェルファーレ

去る1[illegible]日、Xbox Liveベータプログラムに参加していたユーザーを対象に、六本木ヴェルファーレでXbox Live前夜祭が開催された。クリエーターや著名人も参加して、大いに盛り上がったぞ!



⬆招待されたベータテスターはほぼ全員来場。会場は熱気に包まれたぞ。



⬇[illegible]のXbox Live[illegible]正式稼動日まで[illegible]

ベータユーザー200人招待! 対応ソフトもプレイ可能!

Xbox Live正式スタート前日に行われた前夜祭。希望者から抽選で200名を招待したところ、なんと199名が参加。7割くらいはくるかなと思っていたが、まさかこんなに出席率がいいとは。みんなXbox Liveに期待しているんだね。Xbox Live対応のゲーム紹介がステージで行われ、会場では体験プレイも可能となった。どのゲームも長蛇の列。最後には豪華プレゼントが当たる大抽選会も行われ、3時間近くにもおよぶ前夜祭はその熱気をXbox Liveへ引き継ぐ形で終了。非常にユーザーフレンドリーですばらしいイベントだったぞ。



⬆[illegible]も早くもXbox Liveに夢中



⬆[illegible]選手[illegible]スポーツキャスター[illegible]さんも来場

Xbox Live まめ知識
<前ページより続き>、株式会社ドリーム・トレイン・インターネット(DTI)、日本電気株式会社(BIGLOBE)、株式会社ぷららネットワークス、松下電器産業株式会社(hi-ho)、株式会社有線ブロードネットワークス(BROAD-GATE 01)の合計15社。モデムおよびルータは、NECアクセステクニカ株式会社、株式会社NTT-ME、コレガ株式会社、住友電工ネットワークス株式会社、プラネックスコミュニケーションズ株式会社、メルコ株式会社の合計6社となっている。

CAPCOM vs. SNK 2 EO

ネット対戦でありながらタイムラグを感じさせないと話題沸騰の『CAPCOM vs. SNK 2 EO』。対戦格闘ゲーム初心者向けの簡単操作モードも用意されているので、未体験の人にはぜひプレイしてほしい。まさにゲーセンが家にやってきた、って感じだ。対戦はもちろん、ランキングも非常に熱い。一度でもXbox Live上でプレイすれば自動的に登録される。ひとつでもランクアップするとすごくうれしい！



➡ほかのゲームに招待されると、"フレンドリスト"欄にアイコンが。



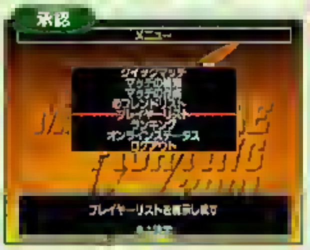
⬅フレンドリストを表示させてアイコンを確認しよう。

登録



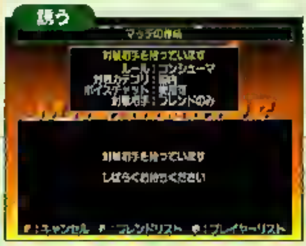
⬆1回でも対戦すれば、プレイヤーリストからも登録できる。

承認



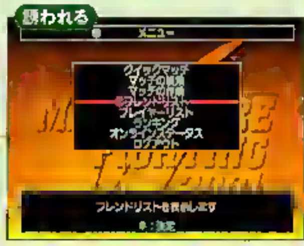
⬆フレンドリクエストがくると、メニューの"フレンドリスト"にアイコンがつく。

誘う



⬆"マッチの作成"で対戦する場所を作ってからでないと誘えない。

誘われる



⬆友だちからほかのゲームに誘われると、画面上方にアイコンが流れるぞ。

Whacked! ギリヤバ！乱闘パーティーテレビ！

独特の洋ゲーテイストなグラフィックだが、ゲームとしての完成度は非常に高い。しかも全世界の人と遊べるというのも大きな売りのひとつだ。かなりの確率でアメリカ人といっしょに遊ぶことができるぞ。彼らはゲーム中のテンションが非常に高く、こっちもつられて「オーマイガー！」なんて叫んでしまうことも！　日本人どうしで対戦すると、ついつい何度も再戦したくなって朝まで遊んじゃう？

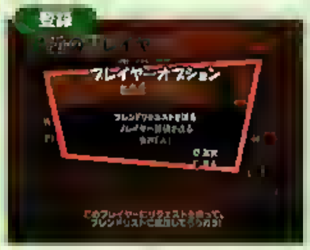


➡全世界のプレイヤーとボイスチャットで対戦できるのだ。



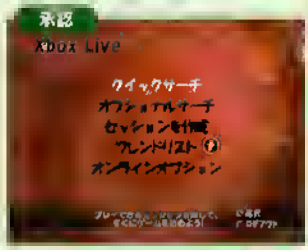
⬅英語での会話はちょっと緊張。でも楽しい！

登録



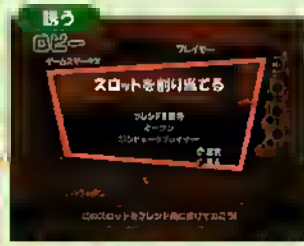
⬆ロビーに入りセッションに参加するとフレンドリストへの登録が可能に。

承認



⬆メニューの"フレンドリスト"欄にアイコンが表示される。返事をしてあげよう。

誘う



⬆セッションを作成・参加すれば、フレンドリストから誘うことができる。

誘われる



⬆どのゲームに誘われているかはフレンドリストを開けばわかるぞ。

クリエーターも来場！ Xbox Liveの今後を語ったぞ！

会場に来てくれたクリエーターは『PSO』のソニックチーム中氏、『スパイクアウト エクストリーム』（仮題）のアミューズメントヴィジョン名越氏、『鉄騎オンライン』（仮題）のカプコン稲葉氏らが「ここだけの話だけど」と極秘情報を公開！

ソニックチーム 中裕司



⬅ボイスチャットを使った新作も検討したことがある[illegible]と今後も意欲的。

数々のプレゼントが用意されていた



⬆[illegible]旅行券[illegible]大抽選会

カプコン 稲葉敦志



⬆[illegible]チーム対戦になると思う」と鉄騎オンライン（仮題）の最新情報が！

アミューズメントヴィジョン 名越稔洋



➡ほかにも[illegible]



[illegible]

Xbox Liveスタート記念！ 3のキャンペーン！

日本での正式スタートを記念して、3つのキャンペーンがマイクロソフトから発表されたぞ。Xbox Liveユーザーなら全部体験しないとね!?

1 ネックストラップ

スターターキット購入先着2万名にメモリユニット用ネックストラップがプレゼントされるぞ！

2 ランキングライブ by CAPCOM VS. SNK 2 EO

ランキング機能を使ったイベントで2月上旬からスタート。上位入賞者には豪華プレゼントが！

3 Xbox Live イエローキャブ祭り in PSO

2月14日と3月2日にイエローキャブ所属のアイドルと『PSO』でいっしょにゲームができる！

※キャンペーンの詳細は、Xbox Liveの公式サイト（http://xbox.jp/live/）を参照してください。

Xbox Live まめ知識

『ファンタシースターオンライン』のハンターズライセンスの課金は、一度購入すると毎月自動更新される（マニュアルにも明記）。ハンターズライセンスを購入した日から1ヵ月間無料だが、それ以降はたとえ1ヵ月以上『ファンタシースターオンライン』を遊んでない場合でも、課金は続いていく。ハンターズライセンスの解約は、Xboxカスタマーサポートあてに電話して解約処理をしてもらわなければならない。もちろん、再びハンターズライセンスを購入すれば『ファンタシースターオンライン』のオンラインで遊べるぞ。

PHANTASY STAR ONLINE ファンタシースターオンライン EPISODE I&II



最強環境でプレイできるオンラインモードを最高に楽しむ方法を伝授!!

タイトル	ファンタシースターオンライン エピソードI&II
発売元	マイクロソフト
ジャンル	ネットワークRPG
発売日	発売中（1月16日 Xbox Liveスタータキット同梱）
価格	6800円（Xbox Liveスタータキットの価格）
開発	セガ/ソニックチーム
制作者	プロデューサー：中裕司
ブロック数	ブロック数：95ブロック以上
システム対応	5.1ch　4人　HDTV　Xbox Live
その他	対応周辺機器：USBキーボード対応

スタータキット同梱ソフトとはいえ、オンラインゲームの醍醐味を十二分に味わえる『ファンタシースターオンライン』（以下、『PSO』と略）。今号は、そのオンラインの遊びかたをメインに紹介しよう。

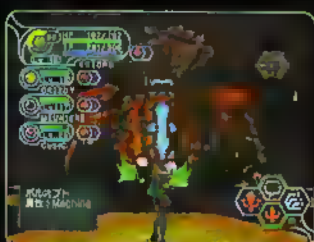
オンかオフか？ EPIかEPIIか？ 遊び尽くすのが難しい『PSO』がついに発売！

ベータプログラムを終え、1月16日の『Xbox Liveスタータキット』発売と同時に、全員がレベル1から再スタートとなった『PSO』。Xbox版が初めてという人も『PSO』ならではのコミュニケーションに触れ、オンラインゲームの魅力や可能性を肌で感じているのではないだろうか？

前号で紹介したものは、あくまで『PSO』のスタート地点に過ぎない。今号では、まずオンとオフ共通の基礎知識をマスターして、そのあとでオンラインのプレイ方法やマナーなどの注意点などを紹介しよう。とにかく一日も早くゲームに慣れて、オンラインの世界を満喫してほしい。

まずはエピソードIクリアーを目指してみよう

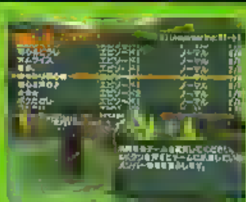
『PSO』にはふたつのエピソードがあり、初心者向けでメインストーリーのエピソードI、上級者向けで外伝的ストーリーのエピソードIIに分けられる。また、それぞれのエピソードごとにノーマル、ハード、ベリーハード、アルティメットの4つの難易度が設定されている。どちらも最初はノーマルから始まるが、同じノーマルでも難易度は大きく変わる点に注意しよう。



↑シンプルで遊びやすいため、オンラインでもエピソードIのTEAMのほうが多い。

2003.1.16 Xbox Live!とともに『PSO』スタート オンラインのロビーは大勢のプレイヤーでにぎわったぞ!!

『PSO』初心者もかなりいた様子だが、キーボードなしでも質問や説明できるのはXbox版ならではのよさであると改めて認識。夜になれば1000人近くまで増え、深夜には自慢（？）の歌を披露するプレイヤーも登場！ さすがボイスチャット!?



←ビギナーどうしで混乱するのもオンラインの楽しみ!?

『PSO』を初めてプレイするなら エピソードIで慣れよう

ハンターのなかでは英雄的存在である"赤い輪のリコ"の足跡を追いながら、惑星ラグオルを調査していく。『PSO』の基本を学ぶと同時に、ある程度強い武器や防具をここで集めておきたい。



←エリアごとに属性のある武器を使いわけながら戦う。

エピソードIの流れ

- 森エリア　エリア数2　森エリア2の封印を解除する
- ↓
- 洞窟エリア　エリア数3　洞窟エリア2の封印を解除する
- ↓
- 坑道エリア　エリア数2　坑道エリア2の封印を解除する
- ↓
- 遺跡エリア　エリア数3
- ↓
- エンディング後、つぎの難易度へ

↓ タイトル画面に戻れば好きなほうから遊びなおせる ↑

エピソードIから半年後の世界は 上級者向けの仕掛けがいっぱい

舞台はエピソードIから半年後の世界へ移り、ラグオルの新たなエリアを調査することになる。高低差のあるマップ、新エネミー、新ボスの登場により、エピソードI以上の難易度を誇る。



←VRエリアで適性テストを受け、新エリアへ向かう。

エピソードIIの流れ

- VRフィールド
  - VR神殿　エリア数2
  - VR宇宙船　エリア数2
- ↓
- 中央管理区（ガル・ダ・バル島）
  - 密林地区　高山地区　海岸地区
  - 中央管理区
- ↓
- プラント　エリア数2
- ↓
- エンディング後、つぎの難易度へ

オンとオフを上手に使いわけて、キャラクターのレベルアップに励もう

『PSO』は、ひとりのキャラクターを使ってすべてのモードが楽しめる。オフラインのみでストーリーを楽しんでもいいし、毎日オンライン三昧でもかまわない。ただし、オンとオフにはそれぞれ長所、短所があるので、うまく使いわけるのがレベルアップへの近道かもしれない。ここではオンとオフの遊びかたの違いや、各モードの上手な利用方法などを紹介していこう。



⬆ひとりで遊ぶオフラインには、ひとりだからじっくり試せるプレイ方法がある。

オフラインマルチモードでアイテム移動ができる！

武器や防具によっては、いくらレベルを上げてもその職業では装備できないものもある。そんなときは、思い切って新しい職業で始めてみるのはどうだろう？　オフラインマルチを利用すればいつでもアイテムの受け渡しができるので、アイテムがむだにならないぞ。

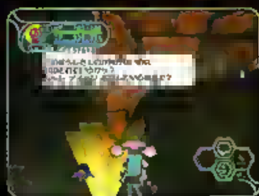


⬆コントローラーが2個以上あればオフラインマルチが可能。

OFF LINE 努力の成果はオンラインで反映される ひとりでじっくり遊ぶならオフラインモード

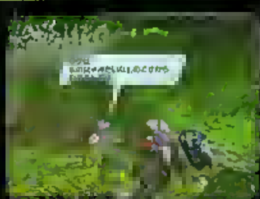
惑星ラグオルの異変を調査するメインストーリー

60ページ右下の流れで、エピソードⅠとⅡのふたつのストーリーを進めていく。各エリアのボスを倒したあとは、Ⅰではタイレル総督、Ⅱではナターシャ長官に話しかけるとつぎのエリアへと進める。おもに、レベル上げやレアアイテム収集を目的にプレイすることになるだろう。



サブストーリーを楽しむならクエストをプレイしよう

総督の依頼とは別に、ハンターズギルドの仕事を受けてラグオルを調査するという内容。調査以外にも、人捜しやNPCの護衛などさまざまな内容のクエストがあり、本編では語られないサブストーリーを楽しめる。なお、クエストを達成できれば、報酬としてメセタがもらえる。



ダウンロードクエストで新たな冒険に挑もう

オンラインに接続したあと、データを本体のHDDにダウンロードしてプレイするギルドクエスト。いちどでもダウンロードしてしまえば、オフラインモードで通常のクエストのようにプレイ可能になる。新しいクエストは定期的に配信されるので、マメにチェックしてみよう。



ON LINE 冒険者すべてが英雄になれる 大勢の仲間と楽しめるオンラインモード

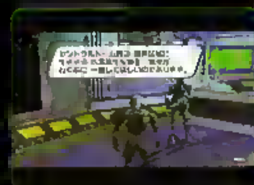
TEAM作成者のデータが大きく反映される

最大4人まで遊べるオンラインモードだが、TEAMを作る場合はオフライン進行度とセクションIDが重要になる。「どのエリアを冒険するのか」「どんなアイテムを狙うのか」などを事前に話し合い、その条件を満たしたキャラクターがTEAM作成をするのがもっとも効率がいい。



ちょっと変わった冒険がしたいときはオンラインクエスト

オフラインのクエストと同様に、ギルドカウンターで依頼を受けて、その依頼を達成するのが目的。オフラインと大きく違うのは、多人数用に設定されているということ。通常冒険よりもエネミーの数が多かったり、時間内にエネミーをせん滅させるなどの特殊条件が加わっている。



もっと遊び尽くすならチャレンジモード&バトルモード

チャレンジは"シティに戻れない"、"誰かが死んだら全員ゲームオーバー"などの特殊ルールでプレイするモード。プレイヤー自身のテクニックと頼れる仲間が必要になる。バトルは、サバイバルゲームのようにパーティのメンバーどうしで戦う。ボイスチャットで盛り上がろう！

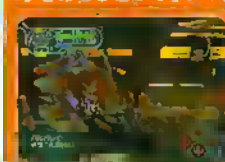


無理せず自分のペースで遊ぶのが『PSO』を長く楽しむコツ

『PSO』のとりあえずの目標は、オフラインモードのエピソードⅠ、Ⅱのエンディングを見ることだろう。これを達成できれば、ある意味ビギナーから卒業ともいえる。このさきは、オンラインの要素がつぎの目標のきっかけ作りになってくれる。オンラインの仲間とより高い難易度に挑むための"レベル上げ"、アイテム交換のための"レアアイテム捜し"など、目標は何でもかまわない。オンラインを楽しみながら気の合う仲間を見つけだし、『PSO』のディープな世界をとことん楽しんでみよう。

平日はオフラインでレベル上げ

オンラインプレイは、気がつくと1、2時間はあっという間に過ぎてしまう。平日の時間がないときは、オフラインでレベル上げに徹するのもひとつの手。1日30分とか、ギルドクエストひとつなど、時間を区切って遊ぶといい。



⬅オフラインを進めて、TEAM作成に反映させるのもいい。

相互補完

休日はオンライン三昧

平日は無理でも、休日の時間があいたときにオンラインを楽しんでいるプレイヤーも多い。早朝、日中、深夜など、どんな時間帯でも必ず誰かはオンラインにいる。似たような状況の人を捜して、いっしょにプレイするのも楽しい。



⬅仲間に近況報告をしたり、つぎの目標捜しをするのもいい。

オフラインとの違いを覚えて、オンラインの世界へ飛び込もう！

オフラインで操作に慣れたら、オンラインに挑戦だ。従来機種ではキーボードによる文字チャットが主流だったが、Xbox版ではボイスチャットが使えるため、操作面で余裕ができるはず。操作ミスなどは恐れずに、ほかの冒険者とのコミュニケーションを楽しむことを心がけよう。

オフラインのキャラがそのまま使える



←ふだん使っているキャラでオンラインに接続できるぞ。

コミュニケーションの第一歩はビジュアルロビーから

オンラインに接続すると、まずビジュアルロビーに移動することになる。最初にシップを選び、つぎにブロックを選択しよう。すると、自動的にロビーへと転送される。ほかのキャラクターがいれば話しかけてみてもいいし、違うロビーへと移動してもいい。



←メール用にキーボードもあったほうが何かと便利。

01:Aquamarine:10-05

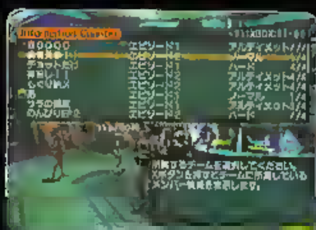
←画面右上のナンバーがいまいるロビーを表している。1-10-5なら、シップ1のブロック10のロビー5となる。

TEAMを作成するか？　それとも所属するか？

オンラインではTEAMという単位で、最大4人までいっしょに冒険ができる。最初のうちは誰かが作成したTEAMに所属して、いろいろと教わりながら冒険するといい。ロビーで仲間を見つけたときは、自分でTEAMを作成してもいい。ただし、TEAMへの所属は難易度によってレベル制限があるので、すでに仲間がいる場合はレベルを確認してからTEAMを作成しよう。

オンラインの各難易度への参加条件

NORMAL	レベル1以上
HARD	レベル20以上
VERY HARD	レベル40以上
ULTIMATE	レベル80以上



↑ノーマル以外はレベル制限がある。

冒険するエリアを決めて、装備の確認をしよう

TEAMに所属、もしくは作成したTEAMに誰かが参加してきたら、まずはあいさつをしよう。ほかのメンバーが戦闘中だったら、現在冒険中のエリアを確認しておく。エリアに合わせた装備を整え、ほかの仲間と合流したら、いよいよオンラインプレイの開始だ！



←シティである程度打合せをしておくといい。

各職業の役割を果たしながらエネミーを倒していこう

オンラインではいちどでも攻撃がヒットすれば、ほかのキャラが倒した場合でも経験値の80%がもらえる。攻撃力の低いレンジャーやフォースは、なるべく多くのエネミーに攻撃を当てて、とどめはハンターに任せるなど、オンライン独特の戦法を身につけよう。



←同じエネミーでもオンラインだとHPが増えている。

オンラインモードの各職業の理想的な戦いかたはコレだ!!

途中でシティに戻りつつ、目指すはボスの待つエリア!!

フォースはフルイド系のアイテムを消費しがちで、なんとかシティへと戻る機会もある。こういった冒険が一時中断するタイミングを狙って、食事やトイレを利用するプレイヤーもいるので、のんびりと待ってあげよう。そのあいだに雑談で盛り上がるのもいい。

TEAM作成から冒険するエリアのボスを倒すまでは、だいたい1～2時間かかる。これを区切りにプレイしている人も多いことも覚えておこう。



←意思表示をしないと、相手には何も伝わらない。

ボスを倒せばひと段落：続けるか、止めるかは自由だ



←ボスを倒してTEAM解散、というケースは多い。

冒険だけがオンラインじゃない！ 多彩なコミュニケーションを楽しもう

『PSO』流コミュニケーション

ドリームキャスト版の発売から2年が過ぎた『PSO』だが、現在も『PSO』を越えるコミュニケーション機能を持ったタイトルにはなかなかお目にかかれない。"見て楽しむ"チャットに"音で楽しむ"要素も加わったXbox版。そのコミュニケーション機能をおさらいしてみよう。



←吹き出しによるチャットは、見ているだけで楽しい。

Voice Chat ボイスチャット

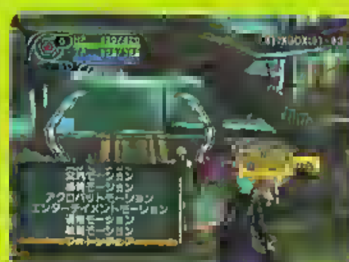
声をかけ合いながら冒険ができる。Xbox Liveならではの新感覚コミュニケーション。Xbox版は、基本的にキーボードなしで遊べる設計なので、タイピングが苦手な人はボイスチャットを有効利用しよう。もちろん、ボイスオフでプレイすることも可能だ。



←ボイス機能のオン／オフは手元のスイッチで切り替えができる。勇気を出して声をかけてみよう！

Lobby Action ロビーアクション

ほかのキャラクターへのアピールや、ダンス、謎のポーズなど、ビジュアルロビーのみでできる一連のポーズアクションを"ロビーアクション"と呼ぶ。他機種版とは違い、Xbox版はキーボードがなくてもコントローラーから出すことができる。



←右トリガ＋Yボタンでメニューを開き、いろいろなカテゴリーから目的のアクションを選択するのだ。

Hunter ハンター 最前線でパーティーの盾となる





ハンターの基本は接近戦！　セイバー，小剣，大剣，長刀などから好みの武器を使って，エネミーを足止めしつつ斬りまくろう。もしもフォースなどのHPが低いキャラにエネミーが向かっていったら，フォローしてあげよう。メインはあくまで接近戦用武器だが，銃も携帯しておこう。空中のエネミーやトラップ破壊用など，何かと便利に使えるぞ。アンドロイド系はトラップも忘れずに。

ハンターの魅力とは……？
戦闘の主役になれる！

オンラインのポイント
アイテムのひとり占めはしない

最前線で戦っていると，エネミーが落とすアイテムを拾う機会が多い。とはいえ，これは味方全員の努力で入手したものと認識すべき。そうでないと，後方でフォローしているキャラは報われなくなる。アイテムは話し合って分配するほうが，トラブルも少なくなるはず。

Ranger レンジャー ハンターの後方から援護射撃





遠方の目標は長銃で狙い撃ち，密集したエネミーへはショットガンを乱射するなど，武器の使い分けが楽しいレンジャー。最前線で戦うハンターの負担を減らすために，ハンターの後ろから援護射撃をするのが基本的な戦いかたとなる。またアンドロイドレンジャーなら，トラップをいち早く察知して破壊するのもお手のもの。名アシスト役を目指して，さりげないフォローを心がけよう。

レンジャーの魅力とは……？
多種多様な武器が使える！

オンラインのポイント
強力すぎる武器は控えめに

ハンターよりも攻撃力は少ないが，強力な武器があればハンター以上に活躍できるのがレンジャー。ハンターがエネミーに近づくまえに銃で全滅させてしまっては，ハンターの立場はない。オンラインでは，強力すぎる武器はあえて使わないのもマナーのひとつなのだ。

Force フォース 攻撃・回復・補助と多忙な戦闘





シフタ，デバンド，ザルア，ジェルンによる補助テク，レスタ，アンティなどの回復テクでパーティーの状態を整えつつ，攻撃テクも使いわけるという多忙極める職業，それがフォースだ。それでも「ありがとう」という言葉をかけてもらえる機会が多く，オンラインの喜びをいちばん味わえるのも魅力。レベルが上がれば接近戦もありなので，いろんな戦いかたを試してみるとおもしろい。

フォースの魅力とは……？
仲間のために尽くすこと！

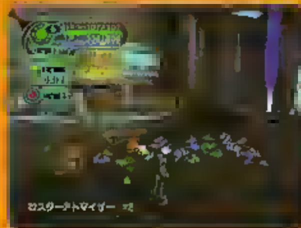
オンラインのポイント
テクニックの使いかたに注意

フォース最大の武器は，やはり高レベルの攻撃テクニック！　派手なテクニックでエネミーを一掃するのはそう快だが，その一方ではかのキャラの攻撃する機会をなくしてしまう。レンジャーの場合と同様に，あくまで援護を目的に攻撃テクニックを使っていこう。

オンラインの豆知識

手に入れたアイテムはどうやって分配すればいいの？

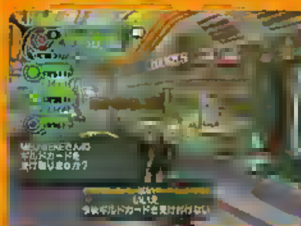
冒険をともにした仲間なら，解散前に床にすべてアイテムを置いて話し合いで分けるのがいい。レアアイテムの場合は，欲しい人どうしでじゃんけんをするのも手だ。単にアイテム交換目的のTEAMを作成した場合は，アイテム交換ウインドーを使うとトラブルなく受け渡しができる。



←オンラインでは，アイテムにこだわらないほうが楽しめる!?

今回いっしょに冒険した人たちと次回もまた冒険がしたい

「PSO」にはギルドカードというものがあり，プレイヤーどうしがカード交換すると相手を検索したり，メールを送ることができるようになる。次回以降も会いたいときは，別れるまえにカードを交換しよう。相手を検索できたら，シンプルメールでひと言あいさつしてから会いに行くといいかも。



←渡すまえに，ギルドカードにはコメントを書いておこう。

Word Select ワードセレクト

キーボードがなくても，あらかじめ用意された単語を組み合わせて文章を作ることができる機能。ワードセレクトで作った文章は，受信側の言語設定に応じて，日本語，英語，フランス語，ドイツ語，スペイン語に自動的に翻訳される。



←もともとはキーボードなしで会話するために使われていた。ボイスチャットを使えば必要ないかも？

Symbol Chat シンボルチャット

いくつもの細かいパーツを組み合わせて，言葉ではなく絵でメッセージを伝える機能。顔文字を，もっと強化したようなものと思ってもらえばわかりやすい。キャプチャー機能を使えば，相手が持っているシンボルチャットの受け渡しもできる。



←ロビーでは実用的なもの以外に，楽しませることを目的に作ったシンボルチャットを見ることができる。

Short Cut ショートカット

「ありがとう」や「いえいえ」など使用頻度の高い言葉を登録しておき，コントローラーからすぐに出せるようにする機能。言葉に出すのは恥ずかしい（？）決めゼリフや，記号を組み合わせて作る顔文字など，ボイスチャット全盛のXbox版でも有効利用できる。



←文字だからこそのコミュニケーションもある。ボイスだけでなく，いろいろ組み合わせたほうが楽しい！

We Love Xbox Live!

Live感覚から対戦基礎まで大攻略！

CAPCOM VS. SNK 2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001

カプコン対戦格闘の決定版「CAPCOM VS. SNK2 EO」がついに発売！ Xbox Liveの対戦はいったいどんな感触なのかをレビュー形式でリポート。対戦の基本となる各種システム、グルーヴも徹底検証するぞ！

タイトル	カプコン バーサス エス・エヌ・ケイ2イオ		
発売元	カプコン	ジャンル	対戦格闘
発売日	発売中（1月16日）	価格	4800円（税別）
開発	カプコン	制作者	―
ブロック数	4ブロック以上	システム対応	2人同時
その他	―		

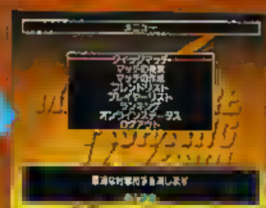
Xbox Liveでの対戦感覚を最速レビューだ!!

Xbox Live対応ということで対戦プレイヤーの期待の中、発売された『CAPCOM VS. SNK2 EO』。ゲームとしてのおもしろさは保証済みだが、Liveでの対戦感覚はプレイしてみるまではわからない。カプコンがドリームキャストやPS2で運営していたマッチングサービスは少なからずラグが存在したが、果たしてXbox Liveではどうなのだろうか？

今回は、さまざまな回線で接続してみて、それぞれの感じたことをレビュー形式でリポート。Xbox Liveの実力はどの程度なのだろうか！



➡接続はいたって簡単。ここから新しい時代が始まる。



⬅対戦感覚は快適なのか？実際に確かめてみたぞ！

ライターN.O.の場合

環境：イーアクセス ADSL 12Mbps（実測：5〜6Mbps）

通信にラグはつきものなので、正直なところ家庭用ゲーム機での通信対戦には、いままであまり期待していませんでした。今回も接続するまでは相応のラグを覚悟していたのですが、いい意味で裏切られましたよ。結論からいうと、完璧に120パーセント満足できるとはいえませんが、ラグを気にせずふつうの対戦が可能です。これからは変な先読みをしたり、飛び道具を撃たれた瞬間にガードしなければいけないなんて不条理とはオサラバ。状態が"良"と出れば、まず8割がたストレスなく遊べると考えていいでしょう。

ユーザーのプレイスタイルに関しては、勝ち負けよりもゲームを楽しもうという人のほうが圧倒的に多いようで、非常に好感が持てました。何度も再戦してくれた方、ありがとう！ ブロードバンド接続できる環境の人には、間違いなくオススメ。

編集むねたつの場合

環境：フレッツADSLモア 12Mbps（実測2.5〜3.0Mbps）

タイムラグをほとんど感じさせないってのはみんなの共通意見。少なくともマッチングサービスよりはタイムラグがないケースがほとんどだ。いろいろ難しいとは思うが、ぜひ店頭で体験できるようにしてほしい。「Xbox Liveのネットで対戦って、こんなに快適なんだ！」とみんなに知ってもらえるいいチャンスになると思うのだが。あとランキング表示が熱い！ 日々精進すれば少しずつランクアップしていくし。対戦相手がいま何位なのか事前にわかるのがいい。「うわ、この人強い！」っていうのがわかるだけでも、心構えはだいぶ違うしね。発売日から毎日いろんな時間で試しているけど、どんなに待っても数十秒で対戦相手が見つかるって感じ。まあ、発売日直後だから、ってのもあるんだろうけどね。これが1ヵ月2ヵ月と経過したらどうなるのかなぁ……。

編集にっしーの場合

環境：Bフレッツマンションタイプ（実測：6Mbps前後）

ブロードバンドでの通信対戦が、これほど快適なものになるとは予想外でした。対戦格闘の腕まえがへっぽこなボクには、細かい連続技やオリコンが、オンライン上でどこまで再現可能かはわかりませんが、初級・中級者がプレイするのであれば、オフラインと同等の環境と思って差し支えないのでは？ 確かに対戦相手がガクガクとブレながら表示されることもありましたが、発生頻度はわずか。相手との通信状態が"良"であれば、コマンド入力のタイムラグをほとんど感じることなく対戦できるのでは。残念なところは、ファイティングスティックEXでボイスチャットができなかったこと。スティックを使っているユーザは、必然的に無言プレイになってしまいます。対戦時に話しかけても返事してくれる人がほとんどいなかったのは、みんなスティックを使っているから？ HORIからXbox Live対応スティックが出ることを激しく期待です〜。

編集ノリックの場合

環境：会社の専用線。特殊な環境だけにあまり参考にならないかも。

もしこれがアーケードに置いてあったとするならば、ちょっと重い操作感覚は気になる。でも家庭用で、しかも通信対戦だというフィルターがかかれば、十分満足といったところだろうか。レスポンスはおそらく数フレーム遅れ。でも人間というのはすばらしいもので、最初に感じた重さは、すぐに適応してしまう。これで満足できない人はゲームセンターに行ってくださいといったところ。

通信対戦時の攻略としては、やはりちょっと重めの操作感だけに、対空への対応が厳しい。昇龍拳など複雑なコマンドでの対空防御より、ワンコマンドで出る、通常技の対空に使えるもので迎撃しよう。逆にいえばジャンプからの攻撃が有効ともいえるだろう。また、通常対戦時でも強い前転からの投げも強力。これも数フレーム遅れのレスポンスに起因する。使うほうは決め打ち、使われるほうはきっちり反応しなければならない。使う側になろう。

これで万全！チーム戦略とレシオ、オーダーを確認！

一見して非常に複雑そうに見える『CAPCOM VS. SNK2 EO』。しかし、いくつかの要点さえ押さえれば、まったく恐れることはない。ここからは、システムの中から重要なものだけをピックアップして解説しよう。

ワンコマンド必殺技が唸る!! EO-ISM

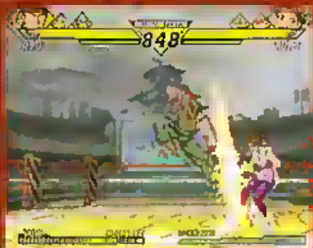
右スティックを特定の方向に入れることによって、必殺技およびスーパーコンボを出すことが可能なイズム。こう書くと単純で物凄く強そうだが、通常攻撃はコントローラの両トリガに割り当てられ、押し込み具合で弱・中・強を使い分けなければならず慣れが必要。キャラの移動は方向パッドではなく左スティックで行う。細かい制御は難しいだろう。



↑あらゆる必殺技やスーパーコンボが、右スティック1本で自在にくり出せる！

キャラを極め尽くす醍醐味!! AC-ISM

格闘ゲームに慣れた人を対象としたイズム。すべてをマニュアルで操作するため、一度覚えてしまえば自分の思ったようにキャラを動かすことができる。移動は微細な入力がやりやすい方向パッドで行われ、通常攻撃もすべて個別のボタンに設定されている。EOイズムに不満を感じるようになったら、このACイズムに乗り換えたほうがいいだろう。



↑確実なコマンド入力で思いのままに試合を展開させよう。慣れた人向けのイズム。

チームの性格はここで決まる レシオ

『CAPCOM VS. SNK2 EO』はレシオという概念でキャラのオーダーが決まる。計4あるレシオを振り分けるのだが、1キャラに4を使ってしまうとレシオ4のキャラになり、ひとりで闘わなければならない。レシオを1・1・2と振れば3人で闘うことになる。体力の合計値から考えると、サブキャラに1ずつ、メインキャラに2を振り分けるのがいい。



↑同じキャラクターでも、レシオが違うと攻撃力や防御力に大きな差が生じる。



↑1・1・2がバランスのとれた構成だ。どのキャラをレシオ2にするか？

戦力アップの秘訣とは…… オーダー

レシオの配分が決定したら、つぎに考えるのはキャラの順番、オーダーである。標準的な例は、先鋒・中堅・大将の順に1→1→2で構成する。これはメインのキャラを最後に残す、もっともポピュラーな組みかただ。つぎは2→1→1の順番。1→1→2が多いなか、初めにレシオ2のキャラで相手のレシオ1のキャラを倒してしまおうという考えかただ。これはあとに控えるレシオ1が、レシオ2と渡り合えるだけの性能を持っているキャラの場合に効果的である。このように、順番ひとつとっても意外と重要。勝率の低い人は、こういった順番のことも考えてみよう。

主要システムの要点を解説

ステップ・ラン

どちらも瞬間的に間合いを詰めるとき重宝する。ステップはキャラごとに決まった一定距離を移動。ランは方向パッド入力中、走り続ける。



↑速さにキャラクター差はあるが、重量級でも走れるのは大きな要素といえる。

回り込み・避け

それぞれ、打撃を無効化する回避技。避けは動作中にPorKを押すことで避け攻撃を出すことができる。

時間差起きあがり

ダウンしたキャラが起き上がるまでの時間を遅らせることが可能。相手の起き攻めタイミングをずらそう。

ガードキャンセル攻撃

ガード時の硬直をキャンセルして即座に反撃技をくり出す。使用に際してコンボゲージをひとつ消費する。

小ジャンプ

通常のジャンプより、低く短い軌道でジャンプを行う。動作中に通常攻撃を出せば、相手のしゃがみガードを崩すことができる。



↑もともと軌道が低かったり、す速いジャンプ性能のキャラは長所が伸びる。

空中ガード

Cグルーヴのみ使用可能。足が地に着いている技には効かない。飛び込みを多用するキャラと相性がいい。

オリジナルコンボ

発動中は技を技でつぎつぎにキャンセルしていくことができるようになる。Aグルーヴのみでゲージ使用。



↑追い討ち可能な技をヒットさせてから発動させるのが、もっとも確実な方法となる。

パワーMAX

Nグルーヴでゲージがふたつ以上溜まった状態で起動すればMAX超必殺技が使える。持続は時間制となる。



↑この硬直を攻撃を受けてしまいかねないスキと考えてはいけない。逆の発想が大切となるのだ。

ブロッキング

Pグルーヴで相手の打撃技をさばくことができる。成功後は仕掛けた側が有利な状態になる。



↑確実に訪れるチャンスには、しっかりブロッキングを入力しよう。

パワー溜め

Sグルーヴのゲージが満タン状態で超必殺技を使うことができる。体力ゲージが赤いときはLv3版に強化。

ジャストディフェンス

相手の打撃技を無効化して呼吸を整える防御法。成功時には体力が少しだけ回復する。体力増加量は相手の攻撃力の大きさに比例する。

グルーヴを制する者は世界を制す! 全グルーヴを検証

ここからは、『CAPCOM VS. SNK2 EO』で戦略面でもっとも重要な"グルーヴ"6種類を徹底比較。

それぞれのグルーヴはカプコン、SNKの両社が過去に発売してきた有名対戦格闘ゲームの代表的なシステムで構成されている。どれも特徴があり、また一長一短があるため、自分のキャラが向いているグルーヴ、あるいはグルーヴ立てでシステムに向いたキャラをチョイスするための指針として活用してほしい。

また、キャラとの相性だけでなくEOイズムかACイズムでも遊びやすさも異なってくる。まずは、いろいろな組み合わせを試してみよう。



C Groove

永遠のスタンダードシステム

細かな使い分けができるコンボゲージや標準的なサブシステムを搭載したCグルーヴ。これを選んでおけば外れはないという、安定かつ王道ともいえるグルーヴである。

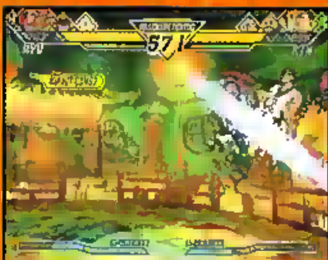
カプコンの対戦格闘ゲームの多くが持つシステムを採用した、標準的な構成のグルーヴである。コンボゲージは防御しても攻撃しても増えていくため、ゲージ満タンまで比較的早く溜めることができる。ほかにはない空中ガードを持っているのが、このグルーヴ最大の強みといえるだろう。とくに飛び込みからの攻撃が強力なキャラは、"空中ガードとジャンプ攻撃"というふたつの選択肢をとれるため、非常に相性がいい。

Cグルーヴ唯一のLv2スーパーコンボは、ヒット中に限りその動作中に必殺技やスーパーコンボでキャンセルすることが可能。活用してLv3の破壊力を越える連続技を作り出そう。



➡Lv2のスーパーコンボは逆キャンセルも可能。大ダメージを狙え。

搭載システム　●時間差起きあがり　●ステップ　●回り込み　●ガードキャンセル攻撃　●空中ガード



A Groove

一撃必殺の破壊力がウリ!

溜まりの速いゲージシステムに、爆発的な攻撃力を誇るオリジナルコンボ。あらゆる局面からも逆転が可能な底力は6グルーヴ中で間違いなくナンバーワン。

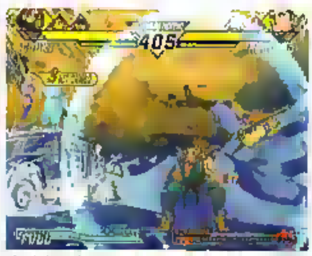
「ストリートファイターZERO3」のVイズムをフィーチャーしたシステム。その最大のウリは、爆発的な攻撃力を発揮するオリジナルコンボにあるといっても過言ではないだろう。ゲージは2分割されており、半分溜めればLv1のスーパーコンボ、全ゲージ溜めることでオリジナルコンボの使用が可能となる。

オリジナルコンボ中は通常技や特殊技、そして必殺技がほかの技で相互にキャンセルできるようになり、うまくつないでいくことで高破壊力の連続技を生み出せる。なお、このときいつでもLv1スーパーコンボを出せるので、時間制で減っていくゲージのギリギリ最後のタイミングで締めれば大ダメージが期待できる。

オリジナルコンボは段数が増えていくと、補正がキツくなり攻撃力が落ちてしまう。このため"10ヒットまえは攻撃力、10ヒット以降は段数を重視して最後にスーパーコンボで締める"という形がもっとも効率がいい連続技の組み立てかたとなる。

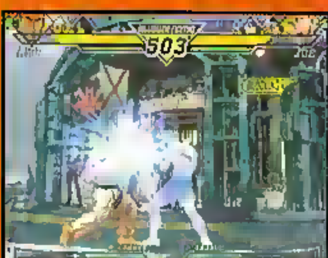


⬆発動直後の無敵時間を利用した開始もいいが、基本は追撃可能な技から……。



⬆確実に光って高威力の連続技としてつなげる。Aグルーヴの基本はコレだ。

搭載システム　●ダウン回避　●ステップ　●回り込み　●ガードキャンセル攻撃



P Groove

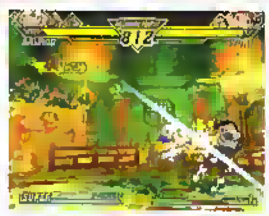
技をさばいて連続技を叩き込め

対戦格闘ファンから絶大な支持を受けた『ストⅢ』シリーズの代名詞的システム"ブロッキング"を装備。スーパーキャンセルの追加でアーケード版時代の鬱憤を晴らせ!

「ストリートファイターⅢ 3rd」を基本構成に持つシステム。Pグルーヴはブロッキングという攻防を合わせたシステムをいかに使いこなせるかで勝率が変わってくるだろう。コンボゲージは攻撃することでも少しずつは溜まっていくが、もっとも効率よく溜めるには、やはりブロッキングの頻度を上げることが近道となる。ブロッキングは空中でも入力することができるため、飛び込む際にブロッキングを入力して、相手の対空攻撃を積極的に取っていきたい。

Pグルーヴのコンボゲージは全1ゲージで、満タンまで溜めると"SUPER"の文字が点滅してLv3のスーパーコンボが使用可能。CやAグルーヴとは異なり分割されていないため、なるべく早くこのゲージを使用できる状態にするのが、序盤を闘ううえでの狙いということになる。

このグルーヴには、アーケード版の本作にはなかった"スーパーキャンセル"というシステムが追加されている点も注目。このシステムは、必殺技がヒット中にコマンドを入れることで"必殺技キャンセルスーパーコンボ"を可能とする。これによりアーケード版のころよりも飛躍的にダメージ源が増えることとなった。

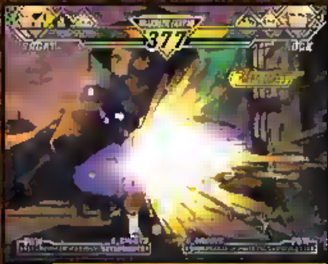


⬅ローリングクリスタルフラッシュの連続ヒットから。



⬅ヒット確認してレッドインパクトへつなげられる。

搭載システム　●時間差起きあがり　●ステップ　●小ジャンプ



勝利へ導く危険なレッドゾーン S Groove

いっさいの打撃を無効化する避けに、体力が少なくなってから使い放題の超必殺技がSグルーヴの醍醐味。"Sの恐怖"は赤くなってから始まる。

「THE KING OF FIGHTERS」シリーズ初期のシステムをモチーフとするSグルーヴ。その独特なパワー溜めは、ほかのグルーヴとは異なるプレイスタイルが要求される。このグルーヴでは、有利な局面で起き上がりを攻めたりしないで、すかさずパワー溜めをしたほうがいい。起きあがりを攻めるより、コンボゲージを満タンにして超必殺技を使えるようにしたほうが効率がいいからだ。

また、Sをほかのグルーヴと大きく異なる存在にしているものに"避け"が挙げられる。この避け動作中は一切の打撃技を無効にすることができるうえ、かわし中にPorKを押せば避け攻撃というカウンター技からダウンを奪えるのだ。キャラによっては吹き飛びの相手に追い討ちをかけることもできるぞ。

しかし、Sグルーヴがもっともその真価を発揮するのは、体力が残り少なくなって点滅を始めたとき。この状態のSグルーヴは、超必殺技が出し放題。最後まで勝負を諦めるな。



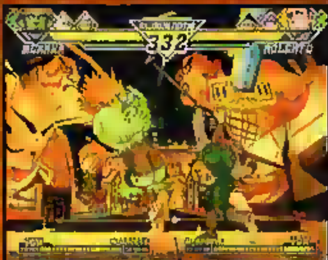
↑Sグルーヴにしかない避け。首尾よく打撃をかわすことに成功したら……。



↑避け攻撃につなぐ。キャラによっては、ここから追撃で大ダメージを狙える。

搭載システム

●時間差起きあがり ●走り ●避け ●ガードキャンセル攻撃 ●小ジャンプ

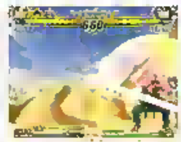


怒濤のノンストップ・デストロイヤー N Groove

MAX発動をはじめ、攻めることに特化したシステムで構成される猛攻のグルーヴ。相手を完全に葬り去るまで、その過激な乱舞は止まらない。

搭載システムが全グルーヴ中でいちばん多く、攻めることに特化したシステムを持つNグルーヴ。なんといっても、その最大の強みはMAX発動して超必殺技をくり出したとき、Lv3相当の超必殺技をくり出せるということ。つまりゲージふたつでも最大級の攻撃を与えられるというわけだ。また、攻めるシステムを最大限に利用した行動をとることでゲージの溜まりが早くなり、ゲージの回転率も上昇する。このグルーヴには超必殺技の威力が高めか、ガードされたときでも隙が少なく攻めを持続できる性能のキャラに向いているということができるだろう。

攻めに特化するといっても、MAX発動には一瞬だけ隙が存在する。しかし、こういった硬直さえ逆に利用しよう。このゲームの超必殺技には、豪鬼や殺意の波動に目覚めたリュウの瞬獄殺や、ザンギエフのファイナル・アトミック・バスターといった入力の難しいものが存在する。そんな技も発動と同時に入力を始めれば、硬直中なのでジャンプもしないし技も出ないので、こういった技が出しやすくなる。"パワーMAX→超必殺技or投げなど裏の選択肢"は強力な2択になるのだ。



←まず、強P＋強Kと同時に出しにくい技のコマンドを"かぶせて"入力。



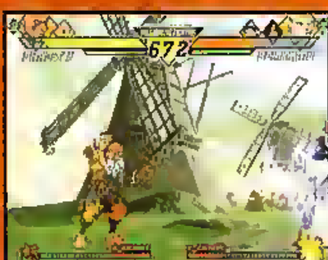
←そのあと、コマンドの残りをキャラクターの硬直中に入力すれば。



←余計な行動が出ず、スムーズに技が出せる。積極的に使っていこう。

搭載システム

●ダウン回避 ●走り ●回り込み ●ガードキャンセル攻撃 ●ガードキャンセル移動 ●小ジャンプ



大いなる力の源は怒り K Groove

必要最低限のものを除いて余計なシステムはいっさい持たない。緩急と豪快の両局、ラウンド全体を大局的な視点から支配してゆくテクニカルなグルーヴだ。

Kグルーヴは「サムライスピリッツ」シリーズの怒りゲージと、『餓狼』のジャストディフェンスという2大ゲームのシステムで構成されている。このシステムでは相手の技を食らうか、ジャストディフェンスしていくことでのみゲージが溜まるようになっているため、中～上級者向けのグルーヴといった感がある。

攻撃を食らったときの上昇率は驚異的なものがあり、練習するなら体力の多いキャラを据えるとよい。ジャストディフェンスはブロッキングと同じく難しいと思いがちだが、こちらはガードと同じコマンドという点に注目。失敗しても自動的にガードしてくれるので、失敗を恐れず積極的にジャストディフェンスを狙おう。



←怒り中はジャストディフェンスを盾に強気の攻めを。



↑対戦中、わざと相手が反応しやすいようなタイミングで飛びこんで……。



↑対空技をジャストディフェンス。空中のほうが狙いが絞りやすいので成功率も高い。

搭載システム

●ダウン回避 ●走り ●小ジャンプ

隠しキャラを含む全キャラと対戦に必須なコンボを公開!!

ギリヤバ!乱闘パーティーテレビ!

WHACKED! ワックド!

壮絶なバトルの勝者は誰だ!?
隠しキャラを含む全出場者、
戦いのキモであるウェポン、
ヒミツのコンボを一挙公開!



タイトル	ワックド!ギリヤバ!ラントウパーティーテレビ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	パーティーアクション
発売日	発売中(1月16日)	価格	4800円(税別)
開発	Presto Studios	制作者	―
ブロック数	4ブロック	システム対応	5.1ch / [illegible] / 1~4人
その他	Xboxシステムリンクケーブル		

A action

個性的なんて言葉じゃおさまりきらない濃さの出場者!

遠くで聞こえる悲鳴、鳴り響く爆音……音だけ聞いてるとリアルな戦争モノなんかの映像も浮かびそうな『ワックド!』だが、それら凄惨なバトルの印象をコミカルに演出してくれるのが、個性を主張し過ぎるくらいの出場者たち。

今回は、9体の隠れキャラを含む全13キャラを一挙紹介! 彼らは攻撃力の差こそないが、それぞれ固有のスペシャルウェポンを持っている。スペシャルウェポンはフィールド上の"!"マークを取ると発動できるので、見つけたら即ゲット! アドレナリン大放出の凶悪な技がさく裂するぞ!



➡すさまじいバトルの果て、最後に生き残るのは果たしてダレだ!?

自分以外は全部敵!



⬅インタビュー!は、各キャラの個性が凝縮されていて愉快。

命をかけた大騒ぎ!

マルチプレイでのみ使用可能な5体の隠しキャラ

つぎの5体は、ゲームショーモードのヘルを難易度"むずかしい"でクリアーすることで登場。マルチプレイ(システムリンクとXbox Liveを含む)でのみ使用可能になるぞ。ただし、キャラ選択の際に、それぞれ特定のキャラにカーソルを合わせて、白ボタンを押さないと表示されないので注意しよう。



⬅選択画面で流れる紹介も、いちいちひねってあるんだ



オレンジジュース

紙パックに斧を持って追っかけまわされるなんて、想像できた?(ユージーンを選択した状態で、白ボタンを押しながら決定)



キャロット

なぜかバトルに参加しているにんじん。ほかのキャラよりも小さめなので、敵に見つかりにくいかも?(トゥーフ+白ボタン)



チーズ

コイツもひと回り小さい。通目には黄色い四角なのに、なんかくねくねしてて愛嬌があるのだ。(チャリティ+白ボタン)



ミルク

オレンジジュースと似ているが、関係があるのかは謎。しかし、戦う牛乳パックっていったい……。(オットー+白ボタン)

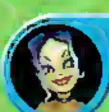


ハンバーガー

トゥーフのスペシャルウェポンでハンバーガーにされると、この状態に。短い足で走る姿は健気だ。(ヴァン+白ボタン)

デフォルトで使用可能な4キャラ

彼らは、どのモードでも最初から使用可能。序盤は、ゲームショーモードでキャラ出しする際に活躍するほか、敵キャラとして登場することも多いので、いちばんなじみ深い出場者となるだろう。



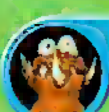
ルーシー

この女性、なんと服を着てないんです。でも、裸でなりふりかまわず戦う姿は、ある意味感動する……かも。



ユージーン

頼りないくらい温厚そうなペンギン。しかし、ときたま現れるダンディーかつ凶暴な彼こそが、じつは真の顔らしい!?



トゥーフ

食いしん坊な彼。その食欲は、スペシャルウェポンで敵をハンバーガーにしてしまうあたりからもうかがえる。



ラッキー

足を盗まれ人間不信になってしまったウサギ。凶の悪い悪人面だが、ホントは幸せをふりまくいいヤツだとか。

キャラ選択画面で隠れていたのはこの4体

キャラ選択画面で、シルエットだけが見えていた4体。彼らはゲームショーモードのステージをクリアーすることで使用することができるようになっていく。その際の難易度は問われないので安心だ。ちなみに、Xbox Liveやシステムリンクプレイで遊ぶ場合は最初から使用できるぞ。



ランス

本作で唯一のゴツい often キャラ。スペシャルウェポンでプレイキャラすべてがランスの姿にされてしまうと、相当暑苦しい。



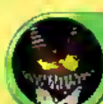
チャリティ

すぐにおねだりするかわいい少女……。と思いきや、手段を選ばず欲しいものを手に入れようとするたくましい根性の持ち主なのだ。



オットー

とにかく眠り続けていて、起きる気配が一切ない。バトル中も、実際に動いているのはじつはイス。で、どっちが本体なんだ!?



ヴァン

あの陽気な司会者が、じつはこんなに怖い姿だった!? 本番中は司会進行で忙しいので、彼はマルチプレイのみで使用可能だ。

プレイヤーまでも踊らせる強力ウエポン！

勝つか負けるかの重要なカギ。それが敵をぶっ叩く武器、ウェポンだ。ウェポンはフィールド上に落ちているものを拾うか、敵が持っているものをスパイク攻撃で奪うことで手に入れる。効果はさまざまで、どれも一長一短。それぞれ与えるダメージも落とす星の数も違うので、ルールや地形によってうまく使い分けていくのがコツだ。

全部で20種類あるうち、最初から使用可能なのは、かっぽーんミサイル、斧チョップ、カチカチカッチンの3つ。それ以外の新ウェポンは、ゲームショーモードでステージをクリアーするごとに1種類ずつ追加されていくぞ。



←追尾機能のある武器に追い回されて逃げまどう敵……を見て笑うのもある意味このゲームの醍醐味だ。

ハチの巣
ハチの群れが敵を攻撃。狙われたら、静止してやりすごそう。

サボー
近距離用。サボーの針を突き刺し、一定時間足止めできる。

大砲
大砲で攻撃する。爆風にも攻撃判定があるので注意すべし。

斧チョップ
斧を投げて攻撃する。連射できるが落とせる星はやや少なめ。

アヒルボム
アヒル型の爆弾。手持ち5個で、一気に投げることも可能。

ドッジボール
ドッジボールを当てて攻撃。当てたあとの跳ね返りに注意。

げっぷ缶
げっぷを浴びせる。Bボタンを押し続けると威力が倍増。

フリーズガン
凍らせて動けなくする。スプレーし続けて移動させることも。

メカドギー
ダイナマイトをくわえた犬が現在のトップを追いかける。

とまれないハンマー
勝手に近くを叩き続けてくれるが、自分も止まれない。

追っかけミサイル
自動追尾型ミサイル。ダメージも落とす星の数もデカい。

とでかフォーク
敵を突き刺し、放り投げる。刺さるとしばらく動けない。

かっぽーんミサイル
自動追尾型ミサイル。3発打てるが、威力は少々低い。

シシカバブー
シシカバブーを投げて敵を串刺しに。長時間動けなくなる。

ショッカー
狙った敵に電気ショックを与え、スターを吸い取り続ける。

カチカチカッチン
敵を打ちつける。攻撃範囲は極めて狭いが、威力はデカい。

スターマイン
スターとそっくりな爆弾。拾ったらもちろん爆発するぞ。

必殺バット
近くの敵をバットで攻撃。星を落として遠くに吹き飛ばす。

プラネットボム
爆弾が敵にくっつき、その敵がつぎに攻撃されると爆発する。

マシシ卵（ラン）
卵が弾丸の強力なマシンガン。取ったら高速乱射しまくり!!

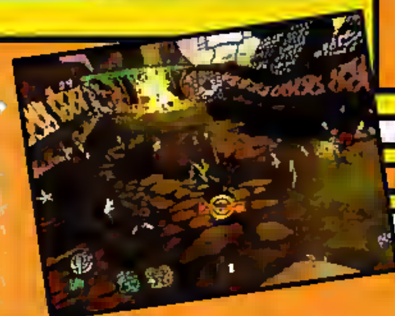
もはやなんでもアリ!? 極悪コンボで敵をブッ飛ばせ!!

あるウェポンを持っている状態であるパワーアップアイテムを取るなど、特定の状況で発生する超強力な攻撃。それがコンボだ。ただし、これは必ずしも自分が優位に立てるとは限らない、諸刃の剣だったりもする。これらを使いこなして、自分なりの連繋を考えてみるのも楽しいぞ。

スペシャルコンボ

ダブルダメージマイン
ダブルアップ＋スターマイン

ダ[illegible]たスターが2[illegible]される幸せなパワーア[illegible]しかし、スターマインを拾っ[illegible]のダメー[illegible]か[illegible]2倍。



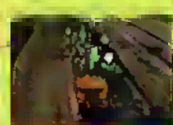
[illegible]

燃える斧チョップ 斧チョップ＋ファイヤー！



斧チョップを[illegible]って、パワーアップのファイヤーを取るかフィールドの火に飛び込むと、燃えさかる斧に。これに当たると、敵は火だるま[illegible]

毒アヒル アヒルボム＋ポイズン



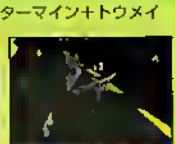
パワー[illegible]のポ[illegible]ンで毒に侵されてから、アヒルボムを取ると、アヒルたちに毒が感染。ボムが当たった敵[illegible]も、もちろん感染するぞ。

バッドバット！ 必殺バット



[illegible]ターマ[illegible]ンを持った[illegible]を必殺バットで殴ると、スターマインが床にばらまかれる[illegible]自分のすぐ近くに落ちるので、うっかり踏まないよう[illegible]！

透明爆弾 スターマイン＋トウメイ



スターマインを持って、パワーアップのトウメイを取ると、自分といっしょにスターマインも透明に。見えない爆弾なんて、あまりにもエグイ。

炎のげっぷ攻撃 げっぷ缶＋ファイヤー！



げっぷ缶を取ったら、ファイヤーを取るかフィールドの火に飛び込もう。怪獣さながらの炎を敵に浴びせられるぞ。中身はあくまでげっぷだけど。

呪いのソンブレロ 星のソンブレロ＋スターマイン



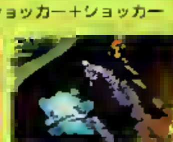
敵のスターを吸い取る便利なパワーアップ、星のソンブレロ。でも、敵が持つスターマインも吸ってしまうので、まわりを見てないとあわや大惨事に。

ダブルカッチン ダブルアップ＋カチカチカッチン



ダブルア[illegible]プを取った状態でカチカチカッチンをゲットしよう。これで敵を攻撃すると、落とすスターの[illegible]2倍[illegible]。ダメージも2倍

ダブルショック ショッカー＋ショッカー



[illegible]カーを持っているもの[illegible]しが一瞬打ち[illegible]お互い[illegible]中で電気ショックを浴び[illegible]うのだ。まさ[illegible]ぎる[illegible]か死ぬかのダ[illegible]

マインバキューム バキューム＋スターマイン



[illegible]プの[illegible]を[illegible]る[illegible]床に落ちている星が勝手に自分に吸い寄せられ[illegible]スターマインも[illegible]期待は裏[illegible]りませんとも。

トラップコンボ、ライバル情報、開発者インタビューの3本立てだ！

Thousand Land

残念ながら発売日は変更されてしまったが、ゲームの内容は大充実、さらに発売まえにも驚きの企画が用意されているらしいぞ！

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	フィールド育成ストラテジー
発売日	3月20日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー：金子幸典
ブロック数	ゲームデータ：30ブロック以上	システム対応	Xbox Live
その他			

戦術は無限大！ パーツの組み合わせでコンボを決めろ！

バトル時に敵APO（アポ）を迎撃するために大活躍の攻撃パーツ。しかし、単体でただ配置しただけでは味気ないし、攻撃をかいくぐって接近したAPOに攻められると、あえなく撃破されてしまうのが悲しい。

そこで、ほかのパーツと組み合わせてみよう。すると、その威力を120パーセント引き出すことが可能になる。ちょっとしたパズル感覚で、組み合わせたパーツによるコンボ（連鎖攻撃）を楽しんでこそ、真のジオスレイターだ！

➡城壁を破壊しようと群がるAPOたちに、突然上空から砲弾が飛来！





⬅城壁の向こう側から遠距離攻撃砲"ランチャーカノン"が狙撃していた！

『サウザンドランド』開発者にアレコレ聞いてみました！



発売日は変更しちゃったけど、開発はほぼ完成状態なので余裕しゃくしゃく（？）な開発スタッフに、直撃取材を敢行！　製品版プレイのまえにますは体験版をプレイしながら読んでおくのだ。

『サウザンドランド』ってどうやって生まれたの？

金子　一昨年の東京ゲームショウで『ガイアブレード』というタイトルを出展させていただいたのですが、あの当時から"AIを使ったゲーム"の研究を進めていました。それが、この『サウザンドランド』へと発展した、というのが経緯です。AIとひと言で言っても複雑で、あるいはキャラだったり、あるいは全体の制御だったり……という部分を研究していくうちに、「マップを自由に作って、そこにAI搭載のキャラを置いていく」というものができないか、という形でできあがりました。そのもととなった『ガイアブレード』ですが、タイトルを変えて、ああしたAIを使った別案という形で開発が進んでいる最中です。

あえてリアルタイムシミュレーションにしたのはナゼ？

金子　リアルタイムシミュレーションっていうのは、自動的に動いているものに対してそれを制御するものですよね。こういうものって"若干融通がきかないものに対する歯がゆさ"が逆にゲーム性になる。そういうことを押し出したかったのが第一。それから、フロム・ソフトウェアってリアルタイムものばかり作っていてコマンド式はあまり得意じゃないってのもあるかな？　ふつうは逆なのかもしれないけど（笑）。

このシュール&ポップな世界観はどこから？

金子　登場キャラ自体は、最初は人間を考えていました。しかし、いまのテクノロジーで再現できるものってやはり限界があって、人間の動きをすべて再現することはほぼ不可能だと思っているんです。それを強引に人間をキャラとしてやってしまうと、ウソっぽさや違和感につながる。だから、あえてこういうキャラにしてそういう違和感を排除したかった、というのが世界観の最初のとっかかりです。また、若干動物的なものにちょっと知性を持たせたらどうなるんだろう、という、"AIBO"のようなイメージでも作っています。

APOのデザイン、どうやって生まれたの？

大田　さきほど金子が言ったように、『ガイアブレード』の段階で、"人間"を配置したジオラマ、というのをモチーフにして開発していました。ボードゲームのボード上で、自分のコマがリアルタイムで動いている、という感覚です。あるいは、子供のころ、自分で作ったおもちゃの上に置いた人形が本当に動いたらいいな、というのを考えて作っていました。しかし、実際に"人間"を持ってきちゃうと"コマ"らしさがなくなってしまい、ただのファンタジーゲームに感じるので、ああいう無機的デザインになりました。それから"シュー

ヘルパスキュー&マグマコンボ

近くで動くものをつかまえて後方に投げ飛ばす植物"ヘルパスキュー"と、溝の中に流し込んだ"マグマ"を組み合わせたコンボ。マグマを避けて移動するように学習したAPOも、これは避けようがない。マグマをいろんなパーツに変えてみるのもいい。



↑前方を通ろうとしたAPOを、ヘルパスキューがパクリとくわえる。



↑そのまま後方へポイッ！　敵味方関係なくやられてしまいます。



↑あわれ、マグマの中で炎と化すAPO。そしてつぎの犠牲者を待つ。

スピンボード&バリケードコンボ

通りかかったAPOを閉じ込めてグルグルと回転。中から出てきたAPOはフラフラ……というユニークなトラップ型パーツ"スピンボード"。これに上部の尖った部分に刺さるとダメージを受ける障害物パーツ"バリケード"を組み合わせたコンボ。見え見えの落とし穴のはずが、つぎつぎと犠牲者が……。



➡スピンボードの上を通っただけでこのとおり。あとはシェイク！



⬅目を回したAPOは続々と落とし穴へ。本来は進軍を遅らせるだけなのに。

クラッカー&キャッチコンボ

APOを驚かせて追い払う"クラッカー"と、通りかかったAPOを一定時間拘束してしまう植物パーツ"キャッチ"の組み合わせ。どちらもAPOにダメージを与えるものではないが、連続発動しないクラッカーの弱点を補うナイスアイデアなコンボ。



↑近くを通りかかったAPOに反応して、巨大APO風船がふくらむ。



↑パン！　破裂した巨大APO風船に驚いて逃げ惑うAPOたちだが。



↑逃げた先でキャッチがキャッチ。これじゃ進軍もままならない。



プロデューサー
Producer

株式会社フロム・ソフトウェア
金子章典氏

ルさ"を出したかった、というのもあります。シュールさを出すために"人間"という感情を表現する生物を使ってしまうと、生きたジオラマのシュールさが表現できなくなるので。人間よりも、"感情のない生き物"を主人公にしたほうが表現しやすいと思いました。逆に、あの左右非対称の目は、その中でも機械的なものとしてではなく、微妙な愛着のわく無感情な表情を、というものを目指して作られたものです。いろいろな試作をもとにこうなりましたが、端的に言うとたまたまこうなっちゃったと（笑）。でも、最初はもっとグロいデザインでした。Xboxなんだからと、毛をフサフサにしていたんですよ。でも「求めるものはモノのリアルじゃなく、盤のリアルだろう」ということで、シンプルなデザインになりました。

金子　APOを使ったキャラクター展開とかできるといいんだけど……。

大田　当初はそこまで考えてデザインはしていませんでしたけど。

金子　今後、要望に応じて、ってことで。



選べるAPOのカラーってどうやって決まったの？

川手　最初は何千というカラーの案がありました。その中から吟味していって、ああいうカラーに決めました。デザインを描いたり作ったりすることよりも、決めるほうが大変でした。

金子　デザイン上、2色しか使えないので、その配色が難しかったですね。似通った配色になってしまったりとかしたので。

川手　ボツ案の中には、スイカとか、果物系がありました。製品版の中にはイチゴが残っていますけど。それから「こりゃあんまりだなー」という下品な色合いのものもありましたね。でも、アメリカ市場も意識すると、「これもアリなんじゃないか」という気も（笑）。

大田　最初のテスト段階では、仮で実際の人の顔を貼り付けて遊んでいましたね。プロデューサーの顔とか。それを叩いたり、燃やしたり、マグマに落としたりとかして（笑）。でも、楽しさってそういうところから生まれたりするんです。

金子　開発のあいだでも、APOカラーの好みはけっこう個性が出て、バラバラでした。



⬅プレイヤーが選べるAPOカラー。あなたのお好みはどのカラー？



プロジェクトマネージャー
Project Management

株式会社フロム・ソフトウェア
川手達也氏



仮想ネットワーク"ジオスレイト"で闘志を燃やす"スレイヤー"たち

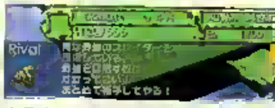
「サウザンドランド」は、未来の仮想ネットワークボードゲーム"ジオスレイト"でプレイ、という設定。ゲーム内に登場するプレイヤーの対戦相手は、その仮想ネットワーク上で待ちかまえる"仮想ライバル"ということになる。この対戦相手たちも個性派ぞろい。なかには派閥を結成してプレイヤーに挑む強敵もいるのだ！

うれしいサービスキャラも




↑➡勝てばいいことがある、というサービスライバルも。しかし"ドロン"という名前が……。

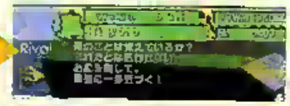
永遠のライバル？ 412@556



↑最強スレイヤーを目指す相手。ハンドルネームにはどんな意味が？

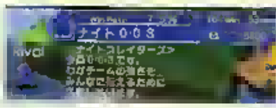


↑プレイヤーが勝つと捨てゼリフ。なんか粘着質な性格なのかなあ……。



↑口上どおり再登場。マップも一変しています。また敗北を味わわせる！

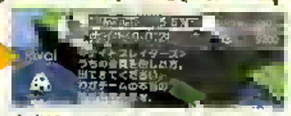
ジオスレ同好会"ナイトスレイターズ"



↑会員ナンバーが003でいちばん下っ端。ということは会員数3人……。



↑敗北したら仲間を呼んできた。いいだろう、何人でもかかってきなさい！

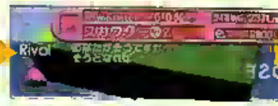


↑当然、つぎの相手は会員002。なんだか少年マンガのノリになってきた。

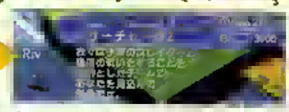
プレイヤーに最強の刺客が！ "チームZ"



↑"最近噂の手練のスレイター"って、ひょっとしてボクのこと……？



↑激戦の末、勝利。気になるセリフを残して去っていくスカウター＠Z。



↑どうやら強敵との対戦を目的にしたチームだったらしい。目をつけられた。

ではTELAのデザインはどうやって生まれたの？

大田　最初は、実在の猛獣とか、もっと動物的なものでした。`全体的にプラスティックのような質感"といった世界観構築の際にAPOが決まったところで、いまいちピンとこなくなって試行錯誤していました。しかし、キャラではなく開発技術の面から、おもちゃを表現するためにバンプ(凸凹の擬似表現)を取り入れたらどうか、ということになって。そこから世界観を統一し、なおかつAPOと差別化できるものとして、もっとシンプルな形に。また、もともと洋ゲーも意識していたので、アメリカンテイストも入れていきました。当初は戦艦ものの怪獣みたいなところから始めたんですが。製品版でもその名残はあります。

開発者のお気に入りTELAは？

大田　私はビッグイーターです。質感がすごくリアルで、プレイしているときにたまに自画自賛してしまうんですよね、心の中で(笑)。

川手　できれば、プレイしているときは、視点を間近に接近させて見てほしいです。バンプ技術などで表面がボコボコしているのがわかります。ゲーム上の時間によって、表面のテカリ具合も違っています。オモチャが生きているというか、実際の生き物というか、そんな感じに見えます。

金子　`プラスティックのような質感"という世界観のために、生々しくさせずに、なおかつ生きているオモチャを、と。





↑APOを喰らう恐怖のTELA・ビッグイーター。皮膚表面のテカリ、凹凸に注目。



株式会社フロム・ソフトウェア
大田智久氏
グラフィックデザイナー
2D Graphic Director



株式会社フロム・ソフトウェア
村田恭一氏
プログラミングディレクター
Programming Director

パーツなどの開発はどうでしたか？

大田　ネタが出なくて苦労しました。最初のほうは快適にポンポンと出ていたんですけど、ある一線を越えると、みんな似たようなものになっちゃう。仕組みも似ている、使いかたも似ている。デザイン上は違うものでも、ゲーム上では同じものだったり。そうやってボツにしたパーツが、製品版で登場するものの4倍以上はあるかな、と。

金子　でも、"自己満足`というテーマもあるので、見た目も重視しました。`○○みたいなものができる！"という感じで。

つぎの階級へ進む情報は、スレイターたちから入手

ジオスレイターは、階級ごとに分けられている。プレイヤーは、チュートリアルを目的とした"ポーン(チェスで"兵士"のコマ)"からスタート。それが終わると、'ルーク(チェスで'城壁'のコマ)'の階級で実戦スタートとなる。

それでは、つぎの階級に上がるためにはどうしたらいいのか？ それはルークの階級に常駐しているスレイターが知っているぞ。

チャンプの情報が？



←おお、ついにこの階級のチャンプを知っている人を発見した！ まずは彼に勝たないと……。

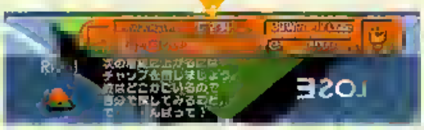


➡情報ってそれだけ？ しかしヒントにはなる。カタカナの数字が入っている名前か……。

つぎの階級へ上がるには？

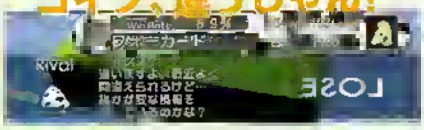


←彼が上の階級へ上がる方法を知っているらしい。ぜひとも勝たねば！



↑勝利すると情報ゲット。どうやら各階級の'チャンプ'を倒さねばならないらしい。しかしチャンプは誰なのか？

コイツ、違うじゃん！



↑カタカナの数字が入っているから戦ったのに……。だまされた！ それともほかにそんな名前の人がいたのか？



↑一方、別の階級ではこんなクイズ好きなライバルもいる。ふつうに情報を教えてくれるだけでいいのに……。



↑➡なんか遠回りな道のりだけど、チャンプにまた一歩近づいたぞ！

やっとチャンプに会える……かも？

Xbox Live対応は当初から考えていたの？

金子　当初は予定していませんでした。しかし、"コンピューターとの対戦ゲーム'という内容と、"仮想ネットワーク上での対戦"という設定が、たまたまあり、そこに偶然Xbox Liveの話が持ち上がってきましたので、これはぜひ対応させたいな、と思いました。

川手　担当プログラマーは相当苦労したようですが。APOは最大50体、そこにTELAも現れる、という状況をネットワークでするのですから。



ナンだ、コレは!? ついにAPOがグッズ化ですか？

コレはフロム・ソフトウェアのアルバイトさんによる手作りAPO人形です

開発していくうえで苦労したところって？

村田　APOのAIももちろんですが、オブジェクトとその絡みに苦労しました。砲台によじ登って撃ったり、小屋にドアを開けて入っていったりと、アクションがじつに細かい。その制御が大変でした。行動に偏りができてしまったのも悩みのタネでした。最初は、ひとつのパーツにAPOがみんな群がって押し寄せてきていたので、1本道ができてしまって、みんなそこに並んでいたりして。それをバラけるように行動を分散したり。また、APOがほかのAPOをつかんで、そのつかまれたAPOがまたほかのAPOをつかんで……とやっていって階段状に斜めにつながっちゃった、というのもありましたね。それを一斉に投げちゃう。見た目は爽快ですが、ゲームにならないので。APOが自分のマップの端からポロポロ落ちて死んでしまい、まったく進んでくれない、というのもありました。いまはほとんどありませんが。そういったおバカな行動を、あえて残している部分もあります。「こいつ賢いな」と思う一方、「こいつバカだな」とか。

川手　そこが愛着に結びつくんですけどね。でも開発段階だと、バグなのかバカやっているのか見分けがつかない。ボケかバカかわからないのが難儀でしたね(笑)。

ユーザーにはどんなプレイをしてほしい？

川手　Xbox Liveで遊ぶ際は、まずマップのインパクトで相手をビビらせる、というのもおもしろい。「なんだ、このマップ!?」「スゲー！」とか相手に思わせる。ボイスチャットで「どうやって作ったの？」なんてコミュニケーションもとれる。

太田　当然、マップは人によって違ってくると思いますが、大別すると"勝ちに行く"マップと'見せる'マップがあると思うんです。できれば見せるマップをアップしてもらえると、こちらも開発したかいがあるなー、と思います。

川手　パーツがいっぱいあるので、うまく仕掛けていくと、APOをどんどん誘導して殺せます。そのギミックも楽しんでくれれば。自分が思ったとおりにうまく動いてくれる達成感が味わえます。

金子　まずは体験版を遊んでください。マップの拡張などに制限がありますが、あとは製品版でどんどん広げちゃってください。

太田　あとは、APOのかわいらしさに注目してください。とにかく愛してください(笑)。

体験版無料配布キャンペーン実施中！：各協賛店で、「サウザンドランド」体験版無料配布中！ 前号でも読者にプレゼント告知したが、当選しなかった人はここでぜひ。詳しくはフロム・ソフトウェアのホームページ(http://www.fromsoftware.co.jp/)にて。

We Love Xbox Live!

システムからアクションまで気になる最新情報をチェック!

MUZZLE FLASH



いよいよ発売間近。今回はより具体的なゲームシステムについて紹介しよう。最新版ロムの体験レポートもアリ。

タイトル	マズルフラッシュ		
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	ジャンル	タクティカルアクション
発売日	2月27日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	企画制作:ビクターインタラクティブソフトウエア [illegible]	制作者	プロデューサー:谷口 誠
ブロック数	3ブロック	システム対応	5.1ch Xbox Live
その他	最大8人までの同時プレイ可能(Xbox Live時)		

予約特典決定!



詳しくは10ページへ!

頼れるものは体ひとつ! 孤立無援のサバイバル!!

Xbox Live期待のタクティカルアクション『マズルフラッシュ』もいよいよ発売日まであとわずか。年明けに編集部に届いたロムからも要所に調整や改良が見られ、期待は高まるばかりだ。F.P.Sファンもサバイバルゲームファンも、首を長くして2月27日を待つべし。

今回は発売まえの総まとめとして、最新版ロムから判明した具体的なゲームシステム・アクションなどを紹介しよう。できることを理解していまからイメージトレーニングを積んでおけば、来るべき戦いの日には即戦果をあげられる、かも。



←ロード待ちのあいだに簡単な射撃訓練もできる。

体力 ジャケット

赤いゲージはプレイヤーの残り体力。なくなるとミッションは失敗となる。緑のゲージはジャケットの耐久力。

装備 武器

現在装備している銃とアイテム、それぞれの使用可能回数を表示。銃はメインとサブの2丁を同時に携行できる。

残弾 弾薬

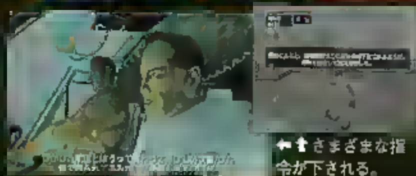
現在装備している銃の装填弾数。銃の種別ごとに色分けされたパックを入手することで、予備の弾薬を補充できる。



3つのゲームモードをおさらい!

すでに何度かお伝えしているとおり、本作は大きく3つのゲームモードから成り立っている。ここで、最終的に確定した情報と合わせておさらいしておこう。Xbox Liveについては次号でさらに詳しく触れるぞ!(予定)

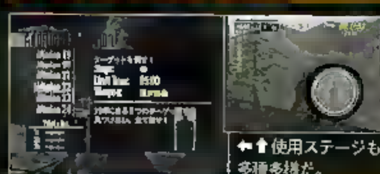
Campaign >>キャンペーン



←↑さまざまな指令が下される。

ストーリーに沿って作戦を遂行していく、全5ステージのオフライン用モード。進行のセーブはステージ単位で行われる。女性キャラはゼロという正真正銘、漢たちの物語。

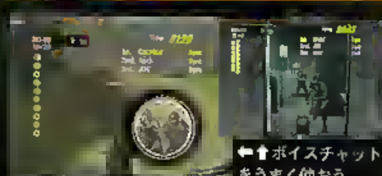
Additional Mission >>エディショナル・ミッション



←↑使用ステージも多種多様だ。

特定の条件下でクリアータイムを競うオフライン用モード。装備や移動範囲などの条件が課せられた全30種類のミッションに挑む。当然、上位のクリアータイムは保存可能。

Xbox Live >>エックスボックス・ライブ



←↑ボイスチャットをうまく使おう。

Xbox Liveのシステムを使って最大8人までのマルチプレイが楽しめるオンライン用モード。大きな3つのルールのもと、個人戦やチーム戦などさまざまな設定で戦える。

担当編集による Campaign体験報告

1月某日に届いた最新版ロムを担当編集者がプレイ。紹介記事だけでは伝えきれないプレイ感・ゲームの雰囲気をお伝えするぞ。

『マズルフラッシュ』はさまざまな環境音も重要ファクター。というわけで、早速5.1chドルビーサラウンドヘッドフォンを装着してプレイ開始! オフライン用のメインモードであるCampaignを選択する。チュートリアル的なトレーニングステージと重厚なオープニングで"その気"になったあと、ステージ1の砂漠地帯に降り立つ。BGMはなく、聞こえるのは砂の吹きすさぶ音だけだ。少し進んで岩陰に隠れ、姿勢を落としてマップを広げる。目標の敵火薬庫まではかなりありそうだ。双眼鏡をのぞき込み、あたりを見回してみる。と、はるか前方に人影を発見! 1、2、3……その上の岩場に、4。敵の



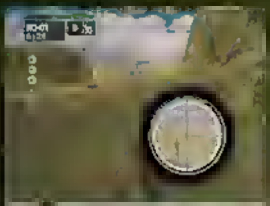
←見張りの敵を発見。狙いを絞ってひとりを撃ち抜くと……。



➡死体に駆け寄る者、伏せる者など突然の奇襲に騒然となる。

Action 状況に応じて最適な戦闘姿勢を

プレイヤーは、いつでも好きなときに戦闘姿勢を変更できる。立った状態から伏せた状態へと、重心の高さを変えられるのだ。当然、立っているときのほうが遠くからも目立ちやすく、敵に発見されてしまう危険性が高いぞ。また、射撃時は姿勢を低くするほど安定感が増し、精度が上がる。絶対に撃ち損じてできない状況では姿勢を低くし、ギリギリまで狙いを定めるなど、状況に合わせて最適な姿勢を取ることが重要だ。

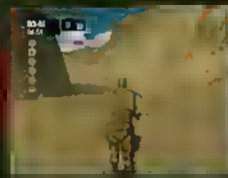

←移動直後は筋肉の緊張で照準がぶれやすくなる。

姿勢を任意に切り替え

高


←ふつうに立っている状態。何となく、やや無防備な印象だ。


←立っているときは、いつでも左右に横っ飛びすることができる。


←正面に走るほか、左右への平行移動・後退もスムーズに可能だ。

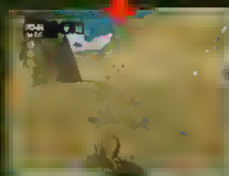
中


←やや重心を落とした中腰の状態。これが基本ポジションだろう。

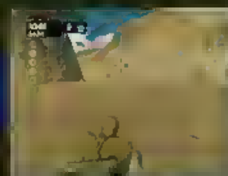

←微妙な差だが、中腰からさらに低くして片ヒザをつくことも可能。


←移動するときも中腰の姿勢をキープ。できることは変わらない。

低


←完全に伏せた状態。安定感が抜群なので狙撃時などに役立つ。


←伏せたまま左右に転がる動作。微妙に位置を変えたいときに。


←伏せた状態からは、ほふく前進が可能。見つからないように……。

Weapon&Gear 基本となる8つの初期装備

戦闘のカギとなる銃は、メインとサブの2丁を同時に携行でき、アイテム画面でいつでも切り替えができる。メインウェポンはおもに、遠距離狙撃に優れたスナイパーライフル系、威力に優れたアサルトライフル系、連射性能に優れたマシンガン系に分類され、それぞれ専用の弾薬を必要とする。また、3系統それぞれに性能が異なるいくつかの種類が用意されている。これらを、状況に応じて敵の装備から奪い、交換しながら戦うことになるのだ。なお、サブウェポンはハンドガン系のみだが、これは威力が弱めのぶん、弾数が無限になっているようだ。

Campaignモードでは、スナイパーライフル(RG-01)とハンドガン(HG-01)の2丁の銃、以下の6つのアイテムを所持した状態でスタート。これがすべての基本になるぞ。


→アイテム画面では装備する銃などを瞬時に変更可能。

スペンサーの基本装備

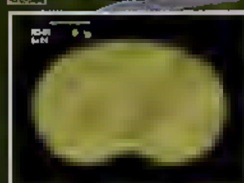
スナイパーライフル


←狙撃に欠かせない重要武器。かまえるとスコープがインポーズされる。

ハンドガン


←弾数無限の片手銃。メインウェポンが弾切れのときはこれだけが頼り。

双眼鏡


←遠方の様子を探るための必須アイテム。拡大率の変更も可能だ。

暗視スコープ


←暗い場所でも見通すことのできる特殊スコープ。洞窟などで役立つ。

手榴弾


←手投げ式の簡易爆弾。ボタンを押す長さや投げる角度で飛距離が変化。

設置型爆弾


←壊したい場所にセットして、起爆装置を使うと爆破できる固定式爆弾。

起爆装置


←設置型爆弾を起爆させるための装置。使用回数の制限などはない。

マップ


←目的地の場所、付近にいる敵などを表示。いつでも開くことができる。

見張りのようだ。ほふく前進で移動し、伏せたまま、砂の山に身を隠しながらライフルをかまえる。スコープの中には、見られているとも知らずにくつろいだ雰囲気の兵士たち……フフ(この時点で完全にキャラに同化)。発砲は自分の存在を教えることにもなる。敵は交信で仲間を呼ぶなり、こちらの位置を察して近づいてきたりするだろう。となれば、そのまえに全滅させるだけだ。いまやスコープの揺れは完全に収まっている。照準ピタリ。スコープの中で敵兵のひとりが倒れる。騒然となる敵陣。間髪入れずに、もうひとり、ふたり。さっき岩場の上にいた敵兵が下に降りてきた。どうやら無線を使ったようで、別方向からも数人の兵士が集まってくる。と、そのとき「キーン」という耳鳴りのような音がした。直後、弾丸をまともに食らって体力が大幅に減る。マズい。後退しようと立ち上がったところ、今度は別の方向から発砲され、早くも瀕死状態。さらに背中から数発もらい、あっけなくゲームオーバー……。先刻の耳鳴りのような音は、自分が狙われていることを知らせる危険音、いわゆる"殺気"の音だったのだ。高い岩山の上から、狙撃兵に狙われていたらしい。両手に滲んだ汗をふき取り、俺は画面の中の"Retry"を選んだ……といった感じで(笑)、持続する緊張感&自己陶酔感は抜群。ストイックなバランスもゲーム世界に合っていると感じましたよ。(えんどう)

新 春 特 別 企 画

VIPインタビューから明らかになる各社の戦略とは？

主要メーカーを直撃!! Xboxストラテジー2003



Xbox Liveのサービスも正式にスタートし、いよいよ正念場を迎える2003年のXbox。そんな勝負の年に、各社はどのような戦略をもってXboxに臨むのか？　マイクロソフト＆主要サードパーティーのVIPへのインタビューからその詳細に迫る!!

マイクロソフト Microsoft
Strategy File #01
Xbox Strategy 2003

すでにいるユーザーを大切にしつつXbox Liveで新規市場の開拓を目指す

昨年2月22日の本体発売からまもなく1周年を迎えるXboxだが、取り巻く状況は必ずしも良好ではない。国内における販売台数は34万台程度と、1位のプレイステーション2はおろか、2位のゲームキューブにも大きく引き離されている。このような状況にあって、マイクロソフトはどのような秘策を用意しているのか。マイクロソフトXbox事業本部の両翼とも言うべき、戦略企画室の泉水敬氏と、パートナーリレーション本部の林真佐人氏にお話を聞いた。

Xboxの可能性を拓く Xbox Liveに期待大

――いよいよXboxも2年目を迎えるわけですが、今年はどのような戦略をもって臨むのでしょうか。

泉水　まずはXbox Liveには注目していただきたいですね。これでようやくXboxの全機能が揃ったということで、いよいよここからが真のスタートだと思っています。

林　かねてから「任天堂やSCEとシェアを分け合うのではなく、いまあるゲーム市場という牌をもっと広げた形で新たなマーケットを開拓したい」と言い続けてきましたが、その手段がやっと整ったという感じです。Xbox Liveにより、"コンシューマーゲーム機におけるオンライン市場"という新たなマーケットを作っていきたいですね。

――Xbox Liveの出現により、いままでのゲーム市場にはない、新しい層を獲得できるということですね。

林　可能性としては、いろいろなことが考えられますよね。ネットワークにつながったゲーム機ということで、もちろんいろいろな新しいゲーム性を実現することが可能になりますし、マイクロソフトが持っているテクノロジーを投入することによって、もしかしたらゲームとは違ったサービスを提供することも、可能になるかもしれない。

――我々が想像する以上に、Xbox LiveがXboxの可能性を拓くと？

泉水　そういうことです。なにはともあれ、まずはオンラインゲームを立ち上げていくことが我々の"やるべきこと"になると思いますので、2003年はとくに、そこに力を入れていきたいと思っています。

林　そういう意味では、2003年は"オンライン元年"として、着実に展開していきたいと思っています。

泉水　そこでマイクロソフトのキラータイトルのひとつとして、『トゥルーファンタジーライブオンライン』が存在します。『TFLO』に関しては、MMORPGという新しいジャンルの作品を提供するというよりも、ユーザーの方に新しい体験をしていただけるのではないかと思っています。

林 真佐人

執行役員　Xbox事業本部
パートナーリレーション本部　本部長
Masato Hayashi



大人気メーカーの
あっと驚くタイトルあり

――では、2003年以降のタイトルに関してはどうでしょう？

泉水　もちろん期待していただいていいですよ。1月には『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』や『THE HOUSE OF THE DEAD 3』などが発売されましたし、そういった柱となる良作を順次投入して、勢いをつけていきたいですね。

――ファンとっては、さらなる新規タイトルの存在が気になるところです。

林　もちろん新タイトルの発表は予定しています。そのほか欧米で発売されているものの、日本ではリリースされていない良作なども Xboxにはたくさんありますので、そういったタイトルも順次投入していく予定です。最近は欧米にも、日本で通用するようなクオリティーの高いソフトがどんどん増えているように思いますので。

――今後、欧米で発売された人気タイトルがどんどん日本でも遊べるようになるということですか？

林　はい。じつは、海外のタイトルに関しては、サードパーティーのものも含め、欧米での発売からなるべくタイムラグを置かずに日本でもリリースできるようなサポートプログラムが必要だと判断しています。いま急ピッチでそのへんを詰めているところです。これにより、欧米で出たタイトルが日本では出ない、という状況を極力減らせていけたらなあと思っているんです。

海外のパブリッシャーさんでは、「日本でタイトルをリリースしたいけど、流通販路を持っていない」というところもけっこうあるので、そういったパブリッシャーさんも積極的にサポートしていきたいですね。

――ファンのあいだでは、タイトルラインナップが少ないので不安視する声もありますが……。

林　もちろん、数が増えるに越したことはありませんが、単純に数にこだわるよりも1本1本のクオリティーを上げることが大きな目標になっています。すでに発表されている『ディノクライシス3』や『ソウルキャリバーII』など、みなさんが驚かれるほどのデキになっていますよ。あと、実際、サードパーティーの方にお話をうかがっても「Xbox Liveでソフトを作りたい」という声が非常に多いんですよ。もちろん、その声が実際にソフトという形になって結実するまでには1年以上かかってしまうわけですが、近い将来必ずや大きな果実として結実すると信じています。

――ハードを引っ張るようなキラータイトルも期待できる？

林　これは近いうちに発表したいと考えているのですが、現在、誰もがあっと驚くようなメーカーのあっと驚くタイトルをXboxで開発中です。私的にも早くお話したくてうずうずしているのですが（笑）、詳細に関してはいましばらくお待ちください。

――ハードの動きはどうですか？昨年は値下げやDVD再生キット同梱パックのキャンペーンなどもありましたが、必要に応じて考えていくという感じですか？

林　"必要に応じて……"というよりも、現状の普及台数から判断するに、絶対に必要だと思っています。単純に昨年と同じ形で今年1年間を過ごそうとは我々も思っていません。タイミングを見ながらのキャンペーンのようなものは、どんどんやっていきたいなと思っています。

泉水　昨年末はDVD再生キット同梱キャンペーンを実施してご好評をいただきましたが、2003年は、こういった新たにXboxを購入される方のために付加価値を与える特典やプロモーションとは別に、すでにXboxを購入されているお客様にも同じように付加価値を提供していきたいと考えています。ファンの方にはそのへんの仕掛けにも期待していただきたいですね。もちろん、新規ユーザーの開拓も大切ですが、すでにお買いいただいている方は、相当な思い入れをもってXboxを購入していただいているわけですから……。

――確かにXbox Live前夜祭を見ると、マイクロソフトはユーザーを大切にしているんだなあという印象を受けますね。

泉水　ありがとうございます。Xbox Live前夜祭はベータプログラムに参加していただいた方の中から抽選でご招待したのですが、豪華景品などもありご好評をいただきました。これからも、「やっぱりXboxを買ってよかった」と思っていただけるよう、日々いろんな仕掛けをしていきたいと思っています。

――Xboxユーザーであることを後悔させない？

泉水　はい。いろんな形でXboxファンを定着させていきたいと思っています。Xboxの発売から1年。今年はマイクロソフトがXboxをどう展開していくのかを明確に打ち出す年にしたいと思っています。ユーザーの方に対しても、「マイクロソフトはこうしたいんだな」とはっきりと伝わるようなアピールをしていきたいですね。



←MMORPGとして日本におけるXbox Liveの命運のカギを握る『トゥルーファンタジーライブオンライン』。



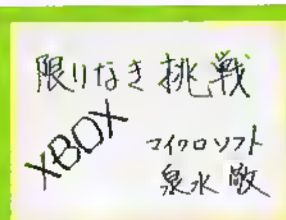
泉水 敬

執行役員　Xbox事業本部
戦略企画室　室長
Takashi Sensui

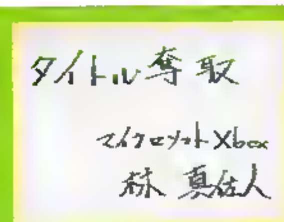
Key notes

大浦氏の異動に合わせるように、部署異動があった日本のXbox事業本部、泉水氏は新しく設置された戦略企画室（Xboxのビジネスを日本でどうやって展開していくかをまとめる部署）に異動になり、林氏も所属部署は変わらないながらも、サードパーティーとの折衝に特化した業務内容となった。「新しい事業本部長はいまだ未定」ながらも、新しい年を迎えての、Xboxの戦略は着々と進行しているのだ。"第二のローンチ"と言われるXbox Liveのサービスもスタートしたいま、Xboxはどのような展開を見せるのか

あとはソフトの増えることを期待したいところだが……。



泉水敬氏
2003年の抱負



林真佐人氏
2003年の抱負

オンラインこそ本体普及のカギ Xbox LiveはXbox戦略の中心!!

Xboxの命運をかけたXbox Liveがとうとうスタートした。日本のXbox Liveに精力を傾けてきたのが、ご存じ小出雅弘氏。Xbox Liveのサービスインと同時に、小出氏の所属するオンラインサービス統括部は発展的解消、小出氏はマーケティング本部本部長に就くことになった。そんな慌しいなか、小出氏にXbox Liveのいまとこれからを聞く。

Xbox Live対応ソフトは月1本程度のペースで……

――とうとうXbox Liveのサービスが正式にスタートしましたね。

小出　スタータキット発売直後に店頭で『ワックド！』と『CAPCOM vs SNK2 EO』を買ったんですよ(笑)。その2本を実際にプレイして、Xbox Live上でいろいろリサーチしようと思ったんですけど、『ワックド！』は北米ユーザーとのマッチングが多かったですね。ボイスの品質がよくて、あたかも隣りにいるような感じで声が聞こえてきたので、ネットワークのクオリティーは高いと実感できました。

――売れ行きも好調？

小出　おおむね好評です。初日に関しては一部売り切れる店舗もありました。スタータキットが発売された週末の結果としては、非常に満足しています。サービスを開始してから、まったくと言っていいほどトラブルもなく、皆さん快適に楽しんでいただいていますし……。

――Xbox Live対応ソフトとして、2月に『マズルフラッシュ』、3月に『サウザンドランド』が予定されていますが、それ以降はどうですか？

小出　4～6月の段階で、内作の新タイトルを投入する予定です。現段階では、『メックアサルト』や『ミッドタウンマッドネス』などを予定しています。結果として、今年の6月までにはXbox Live対応タイトルが全部で7～8本になるようにしたいですね。

――コンスタントにXboxLive対応ソフトの新作が遊べるようになるということですね？

小出　基本的に対応ソフトに関しては、月1本のペースでリリースできれば……と考えています。何本ものソフトが集中して発売されるより、ある程度間隔をおいて出したほうがいいと思うんですよ。

――タイトル数が多くなるとオンライン上のプレイヤーが分散して、1タイトルあたりの盛り上がりに欠けるということはありますか？

小出　それもあります。Xbox Liveサービス開始のときも、意識的に発売を遅らせたタイトルがありますが、我々としてはユーザーに向け、つねにホットな話題を提供したいと思っています。

――それでは、サードパーティーさんの反響はどうですか？

小出　メーカーさんに負担のかからないシステムということで、多くのクリエーターさんが関心をお持ちです。今後は順次、新規参入メーカーさんも増えてくるのではないかと思っています。著名なクリエーターの方が「Xbox Live対応のソフトを開発したい」という声がけっこう多いそうです。

実際、確かにサーバーを使用せず、Xboxどうしを接続するネットワークゲームを開発したいという発想をお持ちのメーカーさんには、まるで負担がかからないわけですから。そういう意味では理想ですね。

もちろん、Xbox Liveのシステムは、ユーザーさんにとってもメリットが大きいですよ。

――というと？

小出　日本だとXbox本体は30万人そこそこにしか行き渡っていませんが、Xbox Liveでオンラインになれば、ちょっと話が違ってくる。グローバルな展開ができるんです。『CAPCOM vs SNK 2 EO』も北米版が予定されていますが、発売されれば日本のユーザーと北米のユーザーが対戦できるようになります。

――身近な人でXboxを持っている人は少なくても、オンラインに接続すれば状況はまったく違うというわけですね。

小出　Xboxの強みは、Xbox Liveのオンラインサービスとグローバルでのオンラインサービスがリンクしていることです。日本でXboxユーザーが少ないから、対戦相手が少ない、なんてことはありません。海の向こうには約25万人のXbox Liveユーザーがいて、彼らと自由に対戦できるわけです。こういった強みを活かして、これからもXbox LiveでXboxを盛り上げていきたいですね。

――今後はマーケティング本部長として、Xboxの舵取りを迫られるわけですが、どのような方針を？

小出　Xbox普及のカギを握るのは、間違いなくXbox Liveになると思います。いかにXbox Liveのよさをアピールするか……。今後はそのへんに全力を傾注するつもりです。



⬆春以降の発売が検討されている『メックアサルト』。欧米では大人気のタイトルだけにXbox Liveも盛り上がりそう!?



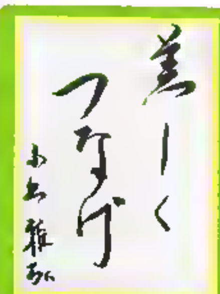
Xbox事業本部
マーケティング本部　本部長
Masahiro Koide
小出雅弘

Key notes

ここ数年ゲーム業界を語るうえで欠かせないキーワードだった、"オンライン"。Xbox Liveを見ていると、そのオンラインがやっと現実のものになったのだという実感を受ける。たとえば、「ファンタシースターオンライン」などでボイスチャットをしながら冒険をしていると、わくわくしてしょうがない。Xbox Liveからどのような新しい可能性が拓けてくるのか……。

一方で、Xbox Live対応ソフトのラインナップが明らかに少ないのも事実。流通関係者からは「Xbox Liveは知名度がいまひとつですね。対応ソフトも少ないので、様子見のユーザーの方が多いのでは？」という声も聞く。XboxLiveの認知度を上げるマイクロソフトのプロモーション＆ソフト展開に期待したいところだが……。そんな矢先、Xbox Liveのことを知り尽くした小出氏がマーケティング本部・本部長に就任したのは心強い限り。Xbox Liveを中心に小出氏はどのような戦略を展開するのか、興味深く見守りたいところだ。

小出雅弘氏 2003年の抱負



ナムコ
Namco
Strategy File #03
Xbox Strategy 2003

国内開発タイトルも投入され2003年は本気でXboxに挑戦!!

常務執行役員　CTカンパニープレジデント
Youichi Haraguchi
原口洋一



昨年11月に『デッド トゥ ライツ』を引っさげ、日本のXbox市場に参入したナムコ。そんなナムコが2003年はいよいよXboxで本格始動する！　3月に発売される『ソウルキャリバーII』を筆頭に、3タイトルのXbox向けタイトルを予定しているのだ。CTカンパニープレジデント、原口洋一氏にナムコの今後の方針についてうかがった。

Xboxのソフトに関してはワールドワイド展開が必然

『デッド トゥ ライツ』で日本のXbox市場に参入されましたが……。

原口　『デッド トゥ ライツ』はもともとアメリカのスタッフが開発したもので、北米では50万本のセールスを記録しました。必然的にかなりアメリカナイズトされたソフトでしたので、日本ではどのような反応かなと思っていました。ただ、お買い求めいただいたユーザーの方からの評価は高かったですし、現状の日本におけるXboxというかなり厳しめの市場の中では、健闘したほうだったと言えるのではないでしょうか。

―そこで2003年なのですが……。

原口　当社では、今年は少なくとも3タイトルをXbox向けに投入するつもりでいます。いよいよ国内開発タイトルも登場しますし、実際のところ、Xboxにはかなり気合が入っていますよ。

―発売時期はどのように？

原口　まずは3月27日『ソウルキャリバーII』を発売予定です。そのあと夏ころには3機種同時で『リッジレーサー最新作』、秋から冬にかけて『ブレイクダウン（仮題）』という感じです。私たちとしては、Xboxオリジナルタイトルとして投入される、国内開発の『ブレイクダウン』がどこまで支持していただけるかが、Xboxのビジネスを判断するうえで、大きなポイントになると思っています。

―昨年9月の東京ゲームショウで発表された『ブレイクダウン』ですが、詳細は不明のままですね。

原口　いずれお知らせしたいと思っているのですが、詳細はいましばらくお待ちください（笑）。ただ、ナムコとしても非常に力の入ったタイトルである、ということは間違いありません。映像面の充実はもとより、システム的にもいろんな新しい要素が盛り込まれた、いままでにない作品になると思います。たとえば、"PSでナムコ"と言うと、やはり『鉄拳』シリーズなどになるわけですが、Xboxでナムコと言えば、『ブレイクダウン』と連想されるくらいの、インパクトのある作品にはなり得ると思っています。



⬆家庭用ゲーム機ユーザーを熱狂させた伝説の名作「ソウルキャリバー」の最新作がとうとうXboxで蘇る。

―あと、『名称未定』というタイトルもありますが……（笑）。

原口　Xboxに関しては、海外のナムコで開発しているものが何タイトルかあるのですが、『名称未定』というのはその中のひとつです。じつはXboxは国内でも何タイトルか検討しているんですよ。すべて企画段階ではあるのですが……。

―オリジナルタイトルも？

原口　Xboxに関しては、とくにワールドワイドでの展開を予定しています。いま、Xboxのスペックを活かしたソフトを開発しようと思ったら、どうしても莫大な開発費が必要になってしまうわけですが、そこで開発費を回収しようと思ったら、どうしても北米という市場を考慮しないわけにはいかないですから。

―いずれにせよ、これからもナムコさんはXboxのソフトを出しつづけると？

原口　もちろんです。確かに、いまの国内でのXbox市場は、厳しい面もあるのですが、まだまだ挽回の余地はあると思っています。なによりも、マイクロソフトさんという企業の持つ"底力"には相当なものがありますから。あのマイクロソフトさんが家庭用ゲーム機の市場に乗り込んできたからには、相当な決意をもって臨んでいるはずで、このままでは終わるハズがないと思っています。

―Xbox Liveに対してはどのような感触をお持ちですか？

原口　いまの段階では、まだちょっと見えにくいですよね。これはプレイステーションオンラインに対しても同じ印象なのですが、ユーザーの方に"ネット"に対する意識がまだまだなのかなと。

もちろん、ネット対応のソフトは開発していきますよ。Xbox Liveは非常に優れたシステムだと思いますし。今後のタイトルでも開発スケジュールが間に合えば、オンライン対応に挑戦してみたいと思っています。

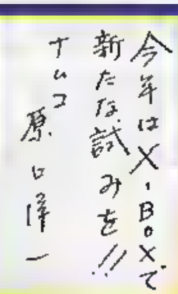
いずれにせよ、昨今のゲーム市場は、いくら人気作の続編だからといって、何もしないで売れるほど甘い市場ではなくなってきているということは間違いないわけですし、続編だからといっても、新しい試み、新しいソフト展開を考えないと購入には結びつかない時代になっています。うちとしては、どんどん新しい試みに挑戦していきたいですね。

Key notes

昨年末のナムコは元気だった。大作RPG「テイルズ オブ デスティニー2」は家庭用ゲーム機市場で年末いちばんの売上を記録し、「太鼓の達人 タタコンでドドンがドン」は専用コントローラーであるタタコンの製造が追いつかないくらいの話題作となった（いずれもPS2版）。「人気作の続編と言えども、新しい試みがないとソフトが売れない」という認識が産んだヒットと言えるだろう。たとえば「テイルズ2」では、人気歌手・倉木麻衣とのコラボレート、プロのシナリオライターの起用などなど、さまざまな仕掛けが施されている。

そんなナムコの投入するXboxタイトルのこと、ファンとしては期待しないわけにはいかないが、とくに注目なのが「ブレイクダウン（仮題）」だろう。いまだジャンルすら未定なこのタイトルが、どのような内容になるのか、もしかしたら、Xboxの命運を握るソフトになり得るのかもしれない。いずれにせよ「日本でもXboxのソフトを作り続ける」というのは心強い言葉だった。

原口洋一氏 2003年の抱負



テクモ
Tecmo
Strategy File #04
Xbox Strategy 2003

同じハードを3年続けるのは初めて 全重心をかけるからには超本気で！

Xboxファンが愛してやまないTeam NINJA。昨年はいわずと知れた『DEAD OR ALIVE 3』を本体と同時発売し、国内においてはダントツのセールスを記録した。さらに、今年そうそう『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』をリリース。相変わらずの人気振りを見せつけた。そんなTeam NINJA（テクモ）の今年をチームリーダー板垣伴信氏に直撃。

Cronus のテーマはかすみとあやねの子供時代!?

とうとう『DOAX』がリリースされましたが、思ったよりもボリュームが膨らんだようですね。



Team NINJA
リーダー
Tomonobu Itagaki
板垣伴信

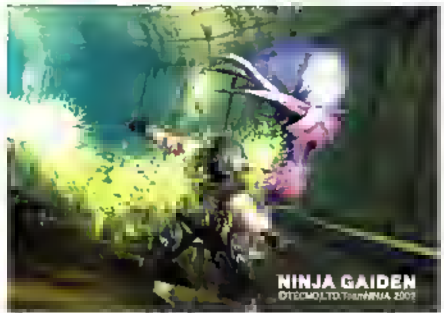
板垣　ボリュームもそうですが、期間もコスト的にも予定の倍くらいになっています。やっぱりモノを作っていて、勝手にブレーキを踏んでしまうこともあるのですが、今回はモノがモノだけに中途半端な形には絶対にしたくなかった。だからまずスタッフ全員のブレーキペダルを取っ払うところから始めました。"やりたいようにやるぞ"と。スタッフともスクール水着の名札の位置からしてずいぶんケンカをしました（笑）。

あまりにスゴイボリュームで遊び切れそうもないですね。

板垣　「遊び切れないようにする」というのが、ひとつのテーマでしたから（笑）。いや、まじめな話で、日本のゲームファンは「ゲームコンテンツを全部遊び切らないと気が済まない」といった強迫観念から、いったん離れたほうがいいんじゃないかと思います。多いとか少ないとか、コンプリートしたとか、しないとか、そういう議論ばかりだとゲームがつまんなくなっちゃいますよ。これはべつにコンテンツを少なくしたくて言ってるんじゃないですよ（笑）。逆に『DOAX』には不必要なまでに膨大な数の水着やアイテムを収録しましたが、これは決して全部集めてほしくて入れているわけじゃない。自分の好きなものだけつまみ食いして遊んでほしいと。僕らも好きなように作りましたんで、遊ぶ人も好きなように、気軽に楽しんでほしいです。

このあと、『NINJA GAIDEN』と『DEAD OR ALIVE code：Cronus』がありますが。

板垣　開発はだいぶ進んでいますよ。いまは『NINJA GAIDEN』と『Cronus』の、どちらをさきにリリースしようか、考えているところですね。このふたつのソフトをいちばんいい形で出すにはどうしたらいいか。そのあと『DEAD OR ALIVE 4』（機種未定）も控えているので、そのへんの兼ね合いが難しいです。



⬆Team NINJAが全力を傾注するアクションゲーム『NINJA GAIDEN』Xbox Live対応の予定はなさそう。

画面写真の露出ぶりからすると『NINJA GAIDEN』のほうがさきになるように思っていましたが……。

板垣　字面で誤解してほしくはないのですが、"気運"が大事なんですね。どちらをさきにしたほうが開発のノリがいいかという……。そういう意味では、『Cronus』のほうがさきになる可能性もあります。いずれにしても、今年も私たちTeam NINJAにとってXboxというハードはワンアンドオンリーであることは間違いないわけで、そのなかで、どういった順番で出していくか、周囲の状況を見ながら決めていきたいですね。

『Cronus』はいまだに謎のベールに包まれた作品ですが（笑）。

板垣　詳細はいましばらくお待ちください（笑）。ただ、ひとつ言えることは、ゲームにはそれぞれ戦略的な役割があるということです。『DOA3』には、Xboxの立ち上げを支援するという目的があった。『DOAX』は『DOA3』のためにXboxを買ってくれた人に遊んでもらいたいという思いがあった。『NINJA GAIDEN』は"Team NINJAとして3ジャンル目のアクションを作り上げる"というテーマがある。『Cronus』は『DOAX』と同じ流れに連なるものですね。

ファンのためのソフトだと？。

板垣　かすみちゃんとあやねちゃんが子供のころの話とか知りたくないですか？　ということです（笑）。よほどのことがないとふたりの仲はあんなに悪くならないわけで……。

僕たちがひとつのハードに全重心をかけて、それが3年も続くというのは初めてです。「全重心を置くからには、ホントに置いちゃうよ」という表明が『Cronus』であることは間違いないです。

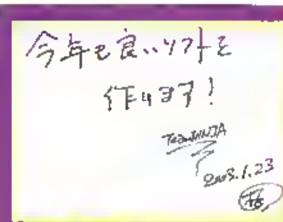
『Cronus』はXbox Live対応を検討中です。もちろん、ネット対応するなら、しっかり考えなければならない。せっかくLive自体が敷居の低いシステムになってるんだから、ゲーム自体も気軽に遊べるものじゃないと意味がない。ディスクひとつで完結しない世界が、めんどくさくさじゃなくて、可能性につながるような作りにしたいです。いずれにせよ、うまくいけば、今年は2タイトルをお見せできると思いますよ。

Key notes

「マイクロソフトに注文することは？」との質問に対して、「とにかく内作のタイトルを愛して作ってほしい」とあえて苦言を呈する板垣氏。己の作りたいものを作るという、妥協のない姿勢が、『DOA3』や『DOAX』でユーザーからの熱烈な支持を得た要因としてあったのだろう。

ここでは蛇足ながら、『DOA4』に対する板垣氏のコメントをひとつ。「『DOA4』に関しては、最新のハードで、という思いはあります。格闘ゲームはF1みたいなところがありまして、ソフトも最新、ハードも最新というところでぶつけ合うのがおもしろいわけですから。で、私たちは新しいハードが出たら間違いなくそっちに心を奪われるのですが（笑）。逆に新しいハードが出るまでは、Team NINJAのためにXboxを買ってくれた方のために、誠心誠意を尽くしてXboxでやるつもりです」

つくづく板垣氏は、"カッコイイ"クリエーターなのである。こんな板垣氏を独占できるなんて、Xboxユーザーも幸せだと思いませんか？



板垣伴信氏 2003年の抱負

アミューズメントヴィジョン
Amusement Vision Strategy File #05
Xbox Strategy 2003

まったくの新作としてお目見えする『スパイクアウト・エクストリーム』(仮題)

昨年はXbox向けに5タイトルを発売し、相変わらずの開発力を見せつけたセガだが、今年はこのタイトルが話題を独占するのでは? 『スパイクアウト・エクストリーム(仮題)』(以下『スパイクアウト』)だ。このタイトルがXboxで開発されるまでの経緯をアミューズメントヴィジョン・名越稔洋氏に聞いた。

Xboxはやりがいがある 新たに新タイトルを検討中

── スパイクアウトの開発状況は?

名越 現時点では、とにかくXbox Liveの検証をしている……そこに尽きますね。仕組み自体がXbox Live対応ですから、"何ができるのか?"という部分を探っているところです。それによって企画の内容も決まってきますので……。

── 中身に関してはどうですか?

名越 アーケード版から大きく変えます!! "移植"というのはやめて、中身は一新するつもりでいます。ただ、どこまで変えるかということに関しては、ただいま検討中です。実際のところ、シナリオ自体も変わりますし、従来のキャラが登場しますけど、彼らが主人公かどうかも定かではないという感じです。いずれにせよ、いい意味で期待を大きく裏切ることになると思います(笑)。

── Xbox Liveならではのフィーチャーは入りますか?

名越 ボイスチャットは積極的に取り入れたいですね。『スパイクアウト』はXbox Liveにとって、後発のタイトルになると思うのですが、後発だったら後発らしく、"しゃべる"という機能をしっかりと取り入れていこうと思います。実際、ベータプログラムとかを体験してみても、皆さんなかなかしゃべらないのですが(笑)、でも、しゃべる必要のないゲームに機能をつけてもなかなか素直にいかないのは当たり前ですからね。

── スパイクアウトはどうでしょう?

名越 『スパイクアウト』はボイスチャット向きだと思いますよ。ゲームセンターでも、自分がうまくなると声をかけるようになりますから。さらにうまくなると、またかけなくなるんですけどね(笑)。



↑'98年に業務用でリリースされ絶大な支持を得た対人通信協力型アクション。家庭用では再現不可能と言われてきた。

ボイスチャットでの注目は、"音声認識"です。いかにノンプレイヤーキャラに音声認識をさせるか……。一生懸命ものを考えているクリエーターは、いま音声認識の活用法を必死で考えていると思います。

── スパイクアウトにも音声認識を取り入れるつもりですか?

代表取締役社長
Toshihiro Nagoshi
名越稔洋



名越 考えています。ただ、音声認識のプログラムって、ものすごく重いんですよ(笑)。だからリアルタイムだと、相当厳しくなるかもしれません。といって、店の女の子に話しかけてモノを買う、みたいなフィーチャーでは、あまり意味がないでしょうし。そのへんは試行錯誤している最中です。

── それにしても、なぜ移植不可能と言われていたソフトをXboxで?

名越 最初は『デイトナUSA』という話もあったんです。ただ、『デイトナ』はすでに家庭用に移植されていますので、30人同時プレイが実現されない限りはやりたくなかった。そこでスタッフに「30人同時プレイの『デイトナUSA』と『スパイクアウト』どちらがやりたい?」という質問をぶつけたところ、「どちらもキツイからイヤだ」と言われました(笑)。

── (一同爆笑)

名越 まあ、けっきょくは新しいノウハウをためようということで、あえて茨の道を行くことにしました。いまから考えると、こっちの道のほうがぜんぜんキツかったですね(笑)。

── 確かにXbox Liveではほかに例のない試みですからね。

名越 リアルタイムで人を動かすということの、ハードルの高さみたいなものはあります。これがどんなに遅延がでてもかまわない、または、遅れてしまったらこう対処しようというのであれば、いくらでも出せるのですが、もちろんそんなわけにもいきませんし……(笑)。

プログラマーのほうで、遅延をある程度予測して、「ここでは、こういうタイプの遅延が起きそうなので、あらかじめこうしておこう」みたいな先回りのプログラムがたくさん必要になるんですよ。とにかく一生懸命作っているので、いましばらくお待ちください。

── 実際にXboxに触れてみて、「このタイトルはXboxでやってみたいな」というものはありますか?

名越 じつは『スパイクアウト』以外にも、数タイトルは候補があります。現時点では検討中なのですが、正式に決まり次第発表させていただきますよ。

── それはファンには朗報ですね。

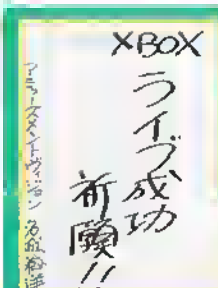
名越 まあ、いろいろやりますよ。ちなみに『デイトナUSA』ではありませんけど(笑)。Xboxには、とんがったハードとして、ゲームそのものが革新的になっていくきっかけを作ってくれるようなプラットフォームになってほしいですね。

Key notes

セガの分社化以降、一貫して任天堂のプラットフォームでソフトをリリースしてきただけに、「アミューズメントヴィジョンは任天堂のハードでしかソフトを作らないのでは?」と感じていたユーザーの方もいるかもしれないが、それは間違い。今回の取材で明らかになったように、同社はものすごくXboxに積極的だ。『スパイクアウト』以外にも数タイトルを検討中という。

それにしても、インタビューでも触れているとおり、『スパイクアウト』のオンライン化は相当にハードルが高い模様だ。「この業界に15年いると、このプロジェクトはこのくらいにできあがって、こんな感じになるという予測がつくものですが、『スパイクアウト』に関しては、まったく検討がつきません(笑)」との名越氏のコメントからもそのことは明らかだ。あえて高い山に上りつづけようとする、アミューズメントヴィジョンのチャレンジ精神に乾杯! 『スパイクアウト』が遊べる日を首を長~くして待ちたい。

名越稔洋氏 2003年の抱負



アトラス ATLUS
Strategy File #06
Xbox Strategy 2003

二番煎じではない革新的な『真・女神転生』オンライン版を！

Xboxで発売された年末のタイトルでは最大のヒットを記録し、相変わらずの人気の高さを証明した、シリーズ最新作『真・女神転生 NINE』。つぎにファンが待ち望むのは、もちろん『オンライン対応版』だ。かねてからオンラインに注目してきた『真・女神』シリーズのプロデューサー岡田耕始氏は、Xbox Liveにどのような可能性を見出しているのか。

"できること"と"したいこと" Xbox Liveで検証中

――『真・女神転生NINE』は、Xboxの年末タイトルの中では最大のヒット作となりましたが……。

岡田 ありがとうございます。もちろん従来のファンの方にお求めいただいたということもありますが、Xbox自体にRPGが少なかったので、タイミング的にもよかったのかもしれません。

――ゲーム的にも満足がいくものになったのでしょうか？

岡田 Xboxということで、従来のシリーズとはひと味違う"新しい要素"を盛り込んだのですが、それに対しては、賛否両論のご意見をいただきました。総じて楽しんでいただけたのでは……と思っています。

やはり『真・女神転生』に興味がある方は、思考型のゲームが好きな方が多いということかもしれません。戦略的という部分では評価をいただいていますし……。じつは、難易度設定などもXboxユーザーは深く遊んでくれるだろう、ということで難しめに調整しているんです。

――そこで、『真・女神転生 NINE オンライン対応版』ですが……。

岡田 我々が思っていたXbox Liveと実際のものとでは、微妙に仕様が異なっていたので、以前からあった"やりたいこと"と、現状の"できること"との着地点を求めて検討しているのところなのですが、いまだに試行錯誤しているというのが正直なところです。

――『真・女神転生』シリーズのオンライン版ということで、どのような内容になるのか興味深いところですね。

岡田 うちとしては、従来のXboxやPCにあるようなものを、ただの二番煎じのような形で提供するつもりはないです。すでにある『ファンタシースターオンライン』や『ウルティマオンライン』といったすぐれたネットゲームと同じものを出してもしょうがないですし……。



↑何回でもやりこめるようにさまざまな作りこみがなされている『真・女神転生NINE』。『オンライン対応版』も待ち遠しい。

――今後の作品はRPGというジャンルからして変わってしまう可能性がある？

岡田 そうですね。そういう意味では、単純に従来のRPGというものの概念をそのままオンラインというところにもってくるというふうには考えていません。

ユーザーの方からの反応と、現在考えているものを踏まえて、Xbox Live上でどう展開させるか再検討しているところです。

――いずれにせよ、オンラインゲームとして、革新的なものを目指すということですね？

岡田 それは、Xbox Liveが"どこまでできるようになるか"ということにも密接に関わってくるわけですが（笑）、意気込みも含めて「新しいゲームを提供していきたい」ということはつねに考えていますね。どう具体化させるのか、検討している段階です。

――ネットワークは今後のゲームを語るうえで欠かせない要素？

岡田 ゲーム機が16ビットから32ビットになったとき、単純にCPUの進化だけでなく、三次元処理ができるようになったわけですが、それと同じレベルの革新性をネットワークは持っていると思います。

でも、北海道と沖縄で1対1で対戦できるからネットワークかというと、そういうことでもないわけで、ネットワークには違った意味での革新性が含まれているわけです。そういった意味では、作り手の技量を要求されるシステムかもしれません。ただ、遊びのひとつの重要な要素になるとは思いますが、けっしてそれがすべてではないと思います。極端なことを言えば、三次元表示ができても、ネットワークという部分での進化があっても、ゲームのおもしろさは変わらないと思うんです。あくまでゲームはおもしろさが勝負だと思っています。もちろん、ネットワークはその"おもしろさ"を提供できるかもしれない大きな可能性を秘めているわけですが……。

そういう意味でも、ネットワークを使うことを前提にしているハードという部分でXbox Liveには期待しています。回線の速度や通信の値段などの部分でのハードルは低くなってきて、環境としてはより現実的な感じがしますし……。これを使ってどういうゲームを提供できるか、期待していてください。



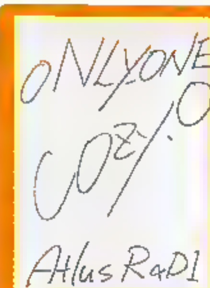
CDO（最高責任者）
Cozy Okado
岡田 耕始

Key notes

昨年12月5日に発売された『真・女神転生 NINE』は、Xboxのソフトにおいて、この年末いちばんのヒット作となった。関係者によると、ハードごと求めるユーザーの方も多かったという。そのことは、『真・女神転生』シリーズの持つ高い訴求力をうかがわせる。

さて、もともとはひとつのものだった『NINE』は、制作上の理由から『スタンドアローン版』と『オンライン対応版』のふたつの形に分かれることになった。残された『オンライン対応版』の全貌が明らかにされるとき、Xbox Liveは新たな地平を迎えるのかもしれない。お話をうかがっていると、それくらい『オンライン対応版』は革新的な可能性を秘めたソフトだと思えた。

かようにオンラインに注目する岡田氏だが、一方ではゲーム作りにても「日本におけるゲーム市場の縮小には、ものすごい危機感を抱いています。いまこそ、ゲーム本来の"おもしろさ"を追求すべき」と、あくまで、地に足のついた方なのである。



岡田耕始氏 2003年の抱負

クールネットエンタテインメント
CoolNet Entertainment Strategy File #07
Xbox Strategy 2003

セガファンに喜んでもらえるような マニア好みのタイトルをリリースする

代表取締役社長 鎌田繁雄
Sigeo Kamata



クールネットエンタテインメントはもともとセガにいた6人のスタッフが中心になって設立されたゲームメーカーだ。この度セガと業務提携し、"クールクール"ブランドを立ち上げたことで、ファンにもおなじみ。往年のセガの名作をXboxで遊べるなんて、うれしい限りだが……。代表取締役の鎌田繁雄氏にお話を聞いた。

Xboxはセガの後継機 大いに期待している……

――クールクールブランドを立ち上げた経緯を教えてください?

鎌田　もともと私はセガにいて、業務用およびコンシューマの販売の仕事に従事してきたのですが、せっかく生まれた優れた作品でも、ちょっとしたきっかけで評価を受けないソフトというものをたくさん見てきました。また、ゲームソフトというのは一度埋もれてしまうとすぐに忘れ去られてしまうという一面もある。開発者が汗水をたらして開発したソフトでも、あっさりとプレイする機会が失われてしまうわけです。

私としては、そうした優れた作品を再び世に問うことで、「世の中にはこんなに優れたソフトもあるんだよ」という再評価の機会を与えたかったというのが、設立の理由です。

――確かに古いソフトは忘れ去られる傾向にありますが……。

鎌田　つぎの世代のゲーム機が登場すると、まえの世代のマシンで発売されたソフトは忘れられてしまいがちなわけですが、時代を経ても優れたゲームは古びないものです。

また、そうした作品を再度世に出すことで、開発者の努力に報いたかったということもあります。

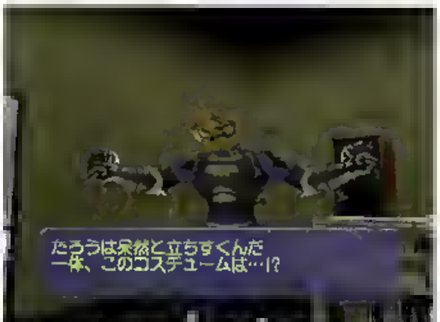
――あえてXboxというプラットフォームを選択した理由は?

鎌田　Xboxをセガの後継機種として期待しているからです。Xboxはマシンスペックが優れているので、セガハードの後継機種になるだろうという目算がありました。

――セガファンに喜んでもらえるようなソフトを出したいと?

鎌田　そうです。ブランド発表のときにも、国内外のセガファンからの反響がけっこうありました。いまでもアメリカの方から週に何十通もメールが来たりしてます。『NiGHTS』を移植して」とか(笑)。

あと、Xboxを選択したもうひとつの理由として、ソフトの開発がしやすいという面もありましたね。弊社の場合は開発を台湾で行っているのですが、そのへんでWindowsベースでの開発に慣れていたのです。



⬆メガドライブ&ドリームキャストでファンを熱狂させたレンタヒーローが3度家庭に還ってくるのだ!!

――『レンタヒーローNo.1』なども台湾で開発を?

鎌田　そうです。弊社設立にあわせて台湾のメーカーと業務提携をしまして、ディレクションは日本で行い、開発は一部(CG、コンバートツールなど)台湾で行っています。

――クオリティーも日本で作るものと遜色ないのですか?

鎌田　もちろんです。2〜3年まえに仕事をし始めたころはできあがってきたものを見て「これは大丈夫か?」と心配になったのですが、いまではどこへ出しても恥ずかしくないクオリティーに仕上がっています。

台湾で開発を行う理由のひとつに、人件費が安くあげられるという面があります。つまり1億という決まった予算があったとすると、人件費の安く済む台湾のほうが、それだけ手間ひまをかけられるわけです。

――クールクールの立ち上げに『レンタヒーローNo.1』をはじめとする4タイトルを選択した理由は?

鎌田　Xboxでやりやすいということと、開発陣の好みですね(笑)。市場性もある程度は考慮したのですが、自分の作りたいものを作るのがいちばんですからね。

――4タイトル以降もクールクールブランドのタイトルは期待できる?

鎌田　4月に『レンタヒーローNo.1』の発売を予定しているのですが、以降毎月くらいの勢いでコンスタントにソフトをリリースしていきたいと思います。そのあとで海外でのリリースも予定しているのですが、すべてはその反響次第ではありますね。

――現状、日本の市場だと厳しいところもありますが……。

鎌田　この1年のXboxを見て感じるのは、もうちょっと日本を大事にしてほしいということですね。いまのXboxは少しアメリカ主導過ぎるのではないかという印象があります。いま、アメリカではXboxが好調なわけですが、本当にPS2をしのいでトップを取ろうと思ったら、キラーコンテンツとして日本メーカーのソフトが必要になってくる。ひいてはそれが日本市場の充実にもつながるように思うのですが……。

弊社は今後、ゲームマニアに支持されるようなソフトを供給していきたいですね。セガファンが聞けばすぐわかるようなセガのタイトルをどんどん出していきたいと思いますので、よろしくお願いします。

Key notes

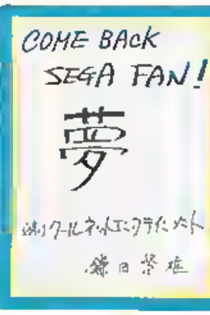
2001年10月に、セガに所属していたスタッフが中心になって設立されたクールネットエンタテインメントは、間違いなくセガの遺伝子が流れるメーカーだ。いまどき「マニアのためにソフトを提供したい」なんてセリフは泣かせるではないか。

さて、このたびクールクールブランドで一挙Xbox向け4タイトルを発表し、パブリッシャーとしてデビューを果たした同社であるが、じつはXbox向けにもう1タイトルを開発中だ。クールネット渾身の大作、『RUNE BRID』である。

「本作は『シャイニング・フォース』を手がけた、総監督・折茂賢司、キャラデザイン・玉木美孝のコンビによるシミュレーションRPGです。TAKUYOさんとの共同ブランドにより、今年の5〜6月にはリリース予定です」とのこと(鎌田氏)。

じつはこの『RUNE BRID』、はやくも続編が決定。続編は、Xbox Live対応を予定。矢継ぎ早にタイトルをリリースするクールネットからXboxファンは目を離せない!?

鎌田繁雄氏 2003年の抱負



フロム・ソフトウェア
From Software
Strategy File #08
Xbox Strategy 2003

2003年は3タイトルを予定 Xboxは挑戦しがいのあるハード

インタビューのトリは、Xboxのカギを握るメーカーのひとつ、フロム・ソフトウェアにご登場いただこう。昨年は『叢-MURAKUMO-』、『O・TO・GI-御伽-』の2タイトルを発表し、ファンに改めてその開発力の高さを見せつけた同社。今後のXboxとのコラボレートにも大いに期待したいところだが……。代表取締役の神直利氏に話をうかがった。

新たな挑戦が可能なXbox 開発的には充実した一年

昨年1年間Xboxにトライされてみての手ごたえはどうでした?

神　開発陣としては、やりたいことはけっこうやれたという充実感はありましたね。現時点では、Xboxは間違いなく最高のハードスペックを誇る家庭用ゲーム機ですので、マシンの制約によりそれまでは実現できなかった"ゲーム性"が、Xboxで初めて実現できたという部分はあります。そういう意味では、開発はとても楽しかったです。

ただ、経営者としてはちょっとツラかった部分もある?

神　そうですね（笑）。当初は軽くハードが50万台を超えるだろうと思っていましたからね。Xboxは間違いなくいいハードなのに、そのよさをいまひとつ一般の方には伝えきれていないように思うんです。"大きい"とか"重い"ということはユーザーの方にわかっていても（笑）、ではXboxはどこがすごいのか、というところがアピールし切れていない。そのへんのところをちゃんと伝えられたら、まだまだXboxはいけると思いますよ。

現状、フロム・ソフトウェアでは何ラインくらいXboxタイトルが動いているのですか?

神　「サウザンドランド」を除いて2.5ラインですね。つまり、今年は『サウザンドランド』を含め、Xboxでは3タイトルをリリースしたいと考えているんです。

それは、具体的にはどのような内容になるのですか?

神　1本（0.5本分）はまったく新しい試みをしています。あまりに新しいので、詳細はノーコメントということで（笑）。あとは、基本的には『叢-MURAKUMO-』と『O・TO・GI-御伽-』の延長線上にあるものですね。2作品とももともとすぐれたゲーム性をもっているので、さらにそれに対して新しい要素を追加していきたいと思っています。



⬆フロム・ソフトウェアのXbox Live対応ソフト第1弾『サウザンドランド』。奥の深い戦略性がファンの心をつかむ。

それは続編ということですか?

神　単純にそういうものにはしたくないですね。うちも『サウザンドランド』を含めて3作を開発してきたわけで、Xboxに対するノウハウも蓄積していますし、開発当時からするとやり残したこともありますから……。いろいろと練り上げて、新しいものを作りあげたいと思っています。そこであまり変化が出せないようなら、途中でプロジェクトを中断する可能性もあります。

早くからラインナップに上がっていた ガイアブレード は?

神　『ガイアブレード』に関しては、企画を練っている最中です。

Xbox Liveに対する感触は?

神　Xbox Liveに関しては、"ネットもありますよ"という次元ではなくて、本当に期待しています。現状の家庭用ゲーム機のなかでは、もっともすぐれたシステムだと思いますし。やっぱりXboxを語るうえでは、今後はXbox Liveがハード普及のカギになってくるでしょう。

ただ、個人的には、もっとリビングに入り込んだ展開をXbox Liveには期待したいですね。これ（Xbox）さえあれば、ホームページが見られて、メールもできて、DVDも見られるし、もちろんゲームもプレイ可能といったような……。そうしたら、Xboxにもさらなる展開が期待できるのではないでしょうか。あと、Xboxにカメラとかつけたら楽しいと思うんですけどねえ。

フロム・ソフトウェアとしては、今後も積極的にXboxに取り組んでいく?

神　そうですね。積極的にやっていきたいと思っています。"もの作り"という意味では、こんなに楽しいハードもないですからね。Xboxはチャレンジしがいのあるハードなので、"何か新しいものに挑戦していきたい"といううちの方向性と合致するんです。そんなうちの方向性に対して、マイクロソフトさんも支持してくださっていますし。"チャレンジ"という言葉に対して、いちばん積極的になってくれるハードメーカーさんなんですよ。

あとはXboxが売れてくれれば言うことなしと（笑）?

神　いまは我慢の時期かもしれないですね。われわれもXboxを盛り上げるべくがんばっていきますので、ユーザーの皆さんもいっしょにがんばっていきましょう!!

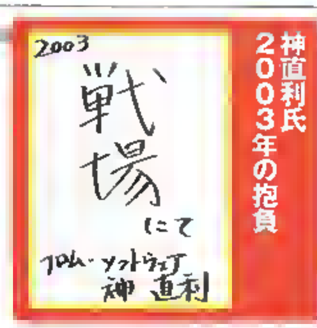


代表取締役社長 神 直利
Naotoshi Gin

Key notes

Xboxを支える主要メーカーひとつ、フロム・ソフトウェアは開発主導の会社だ。開発陣の「Xboxという最高のハードでおもしろいソフトを作りたい」との思いが、同社をここまでXboxに対して積極的にさせてきた。国内におけるXboxの発売から1年経ち、いくつものメーカーがXboxに対して消極的になるなかで、フロム・ソフトウェアはXboxに対する積極的な姿勢を崩さない。インタビューでも明らかにされているとおり、現在フロム・ソフトウェアでは、開発のほぼ終わった『サウザンドランド』（3月20日発売予定）を除いて2.5タイトルが予定されているという。もちろんフロム・ソフトウェアのこと、今年も、我々をびっくりさせるような新しいXboxソフトが期待できそうだ。「これは口癖ですが、少しでもいいものをとか、少しでも考えていこうという方針でやっています。これからはパッケージソフトから徐々に踏み出すことも含めて、いろんなことを考えていきたいですね」（神氏）とのことだ。

神直利氏 2003年の抱負



And More……
Strategy File
Extra Session
Xbox Strategy 2003

新作・期待作が続々登場する やっぱりXboxは2年目がアツイ!!

Xboxタイトルめじろおし

Xboxもいよいよ2年目。ゲームクリエーターもXboxに慣れ、そろそろソフトが充実してくるときである。たとえば、カプコン。今回の企画ではインタビューを掲載できなかったが、『ディノクライシス3』や『CRCIS DRIVE』など、期待作が待ちかまえている(カプコンは次号にて特集予定)。

そのほかにも、プレイヤーに遊んでもらおうと、たくさんのソフトが開発中なのだ。最後にその動向が気になる3つのメーカーをピックアップして紹介しよう。

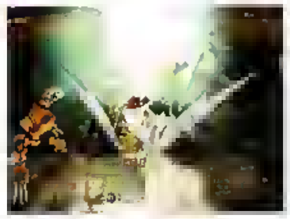


⬆今年1、2を争うビッグタイトル『ディノクライシス3』。Xboxでどう進化する?

アイディアファクトリー

Xboxはこれからが本番! たいへん厚かましい意見ですが、小さいけれど元気のあるメーカーを、Xboxをいっしょに引っ張り上げていただきたいです。当社では、Xbox向けに2タイトルを発表していますが、年内にもう1タイトルは出したいと思っています。

さて、皆様をお待たせしていた『エクスチェイサー』ですが、なんとか5月に発売できそうです。もう遅れないと思います。いや、遅れません! ご期待ください。(宣伝/真下好)



⬆ファン期待の『エクスチェイサー』だが、5月ころ発売の模様。

アクアシステム



⬆SF作家・神林長平原作による白熱のストーリーを満喫せよ!

長らくお待たせしていた『戦闘妖精 雪風』ですが、現在の開発状況は85パーセント。今年の春か初夏には皆様にお目にかけられると思います。本作では、まさにアニメのイメージそのままに"スーパーシルフ"が画面上を駆け巡ります。機体モデリングは、アニメ用3Dデータをもとに、ゲーム用にリファイン。ミッションシナリオは、生きるか死ぬかといった緊張感を味わえる構成となります。まさにアニメ世界の雪風を操縦する感覚が味わえますよ。(広報/相澤浩志)

インターレックス

もちろん今年もXboxをやります! じつはXbox向けに3タイトルほど予定しておりまして、近いうちにお目にかけられると思います。Xbox Live対応のソフトにも積極的に挑戦していきたいです。大手さんに比べて派手さはないですが、中身で勝負のできるソフトを開発していきたいと考えています。ユーザーさんからいままでいただいた貴重な意見も参考にさせていただいていますので、今後の作品に期待していただきたいですね。(コンシューマ事業部/中澤武)



⬆ていねいな作りが好評だった恋愛シミュレーション『BraveKnight』。

編集後記 2003年Xbox逆襲のとき……

昨年2月22日には同時発売タイトル12本という、最近のゲーム機ではほぼ最多ラインナップでスタートしたXbox。その後昨年末までに68本という、まずまずの本数が発売されたが、今後の予定についてはどうなっているのか。キーパーソンたちへのインタビューから、皆様はどのように感じただろうか? 「まだまだおもしろそうなことがXboxにはありそうだ」というのが、取材を終えたボクたちの正直な実感だ。

確かに現在発表されている今後のタイトル数はちょっと少ないが、それほど悲観的になる必要はないと思われる。というのも、Xboxは発売1年めで、ちょうど開発の谷間になっているものも多いのだ。また5月には、アメリカ最大のゲームショウ、E3が開催される。アメリカに本社を置くマイクロソフトは当然そこに焦点を当て、サードパーティを含めてかなりの新作発表が行われることは確実だ。日本はまだ大成功とは言えない状況だが、Xboxは全世界的にはすでに800万台以上を出荷し、PS2に次ぐポジションにいる。新しい参入メーカーも期待できるだろう。

またスケジュールの都合で、一部掲載できなかったキーパーソンについては、次号以降の掲載を予定しています。(本誌編集長 相沢浩仁)

VIPの色紙をプレゼント!

[illegible]のために[illegible]Pみずから[illegible]せてくれた、"今年の抱負入り色紙"をそれぞれ1名にプレゼント[illegible]この色紙を見て[illegible]今[illegible]ゲーム道に邁進してください

希望[illegible]は官製はがきに[illegible]氏名、③年齢、④電話番号、⑤欲しい色紙の番号とVIPのお名前を明記のうえ、そのVIPに対するメッセージを添えて、右記あて先まで。締切は2月27日(木)当日消印有効。応募者多数[illegible]は抽選[illegible]ただきます。

[illegible]選者の発表は発送を[illegible]てかえさせていただきます。ふるってのご[illegible]募、お待ちしております。

〈[illegible]〉
①アトラス/岡田耕始氏 ②アミューズメントヴィジョン/名越稔洋氏 ③クールネットエンタテインメント/[illegible]田繁雄氏 ④テクモ/板垣伴信氏 ⑤ナムコ/原口洋一氏 ⑥フロム・ソフトウェア/神直利氏(社名50音順)

〈あて先〉
〒154-8528
(株)エンタープレイン
ファミ通Xbox編集部「VIP色紙」[illegible]

READER'S box

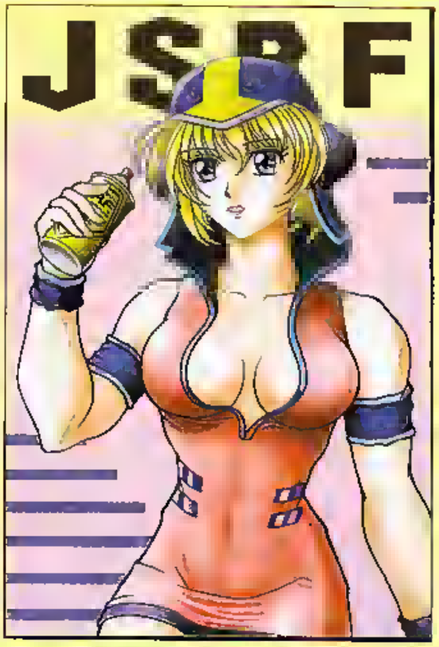
――リーダーズ・ボックス

読者投稿コーナー

今年度のポイントランキングも残り3回ということで、いつにも増してたくさんの投稿が寄せられたぞ！　燃えたぎる情熱をとくとご覧あれ！



今月の特等席 1500



東京都　Dr.ひろい
ワインレッドのコスチュームがセクシーさを際立たせる『ＪＳＲＦ』のガム。口説いた男を10分で見捨てるなんてウワサの彼女だけど、それでもお付き合いしてみたい!?

イラストギャラリー Illust Gallery

今回のイラストギャラリーもネタモノから絵画調のものまで、変化に富んだ作品が目白押し！　レベルの高いイラストに驚かされる今日このごろデス。 600



岡山県　イムフィカ
スマビ作品のキャラクターがフュージョン！　何人のキャラが融合しているか数えてみましょう。



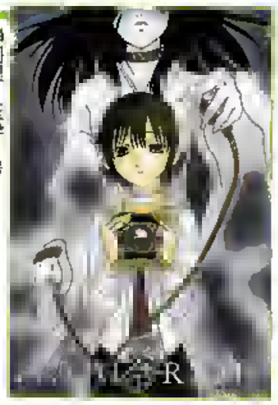
京都府　朝倉たつみ
仲むつまじいブリンクスとレナ。彼女の愛情たっぷりな眼差しに、ブリンクスもちょっぴり照れてる？



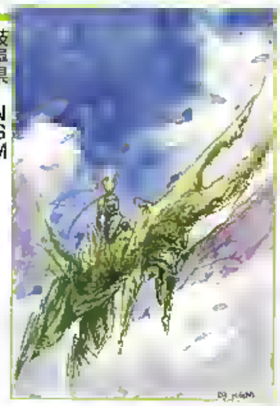
大分県　岡南知英
ほのかな明かりの下で微笑むＰ.Ａ.Ｓ.Ｓ。プレイヤーのすべてを見透かしているような表情が、なんとも。



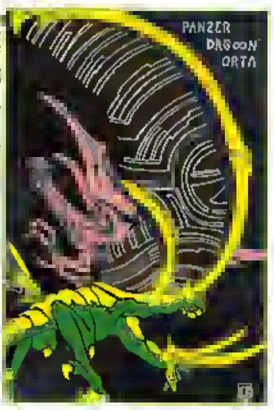
神奈川県　元気娘
超人オリンピックにも参加できそうな勢いのマッスル・テネレッツァ。相棒のロロもしっかりムキムキ。



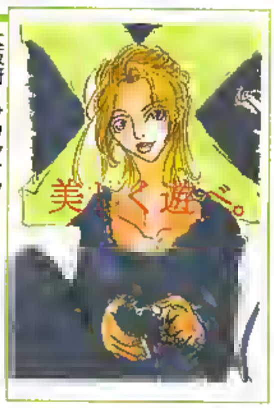
静岡県　玉砕1号
こちらはＸｂｏｘに移植が決まった『零』から。深紅の背後に忍び寄る着物姿の女性はひょっとして……。



岐阜県　ＮＧＭ
ドラゴンの翼に導かれるままに旅を続けるオルタ。どこまでも拡がる青い空が冒険心をくすぐります。



東京都　デンジロウ
ポスターカラーを使った大胆な塗りと独特なタッチが、古代の壁画のような不思議な雰囲気ですな。



大阪府　サファイア
あでやかな雰囲気の貴婦人が、華麗なコントローラーさばきでＸｂｏｘを楽しんでいらっしゃいます。



東京都　Ｅ.Ｌ.ラビット
ゲームの中でのイメージとはまた違った、スタイリッシュなかすみ。これぞまさに８等身美人！



大阪府　底王改
町内の便利屋、ご存じレンタヒーローとレンタヒロコ。Ｘｂｏｘパワーで世界最高峰のＢ級ノリが炸裂？

ポイントについて

●投稿採用者にはポイント(p)が進呈されます。獲得pは2003年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋Xbox＋お好みソフト2本】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】　●さらに、獲得pに応じた全員プレゼントも！【5000p達成：特製Tシャツ(Nendo Graphics謹製)】、【10000p達成：ソフト1本】　※優勝者のみ海外版の本体、ソフトも選択可。すべてその時点で購入可能、かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

たとえ王

お題 Xboxを飲み物にたとえると？

●バカルディ。強烈なラム酒です。いろいろなイミでガツンとくる大人の味。このよさはお子様にはわかるまい（笑）。
　　埼玉県　バルブヘッド

●ペプシコーラ。米国から上陸するも、日本ではライバルにシェアを奪われ大苦戦。本国では人気あるのに……。
　　神奈川県　時代屋流局

●カフェラテ。まだ世の中に出てから日がたってないし、大人の渋みもある。何よりスタイリッシュ。
　　神奈川県　ヘロドトス

●栄養ドリンク。あの黒いビン（箱）の中には勉強や仕事でつかれた体に潤いを与えてくれる栄養（ソフト）がたくさん！　栄養は好きなのが選べるし、何よりも元気になれるから！
　　神奈川県　み～たん

●焼酎。豪快さと繊細さをあわせ持ったキレ味はXboxそのもの。Xboxをつまみに一杯なんてのもアリ!?
　　滋賀県　モフフ

●アメリカ本土のLサイズコーク。あのバケツのような紙コップを飲み干せもしないのに、その大胆さ、豪快さ、米国らしさについつい買ってしまう。購入後それを手にした充足感、満足感は、まさにMS製モノリスボックスそのもの！
　　神奈川県　アルフォンス

――今回の最多意見はコーラでした。Xboxもアメリカから来た黒い刺激的なヤツってところかな？　次回のお題は「Xboxを授業科目にたとえると？」デス。

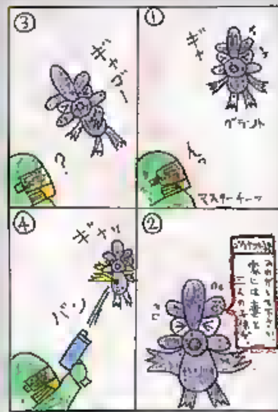
黒船漫画投稿塾

4コママンガ界の巨匠・加藤芳郎先生は、毎日新聞に「まっぴらくん」を47年間描き続け、その連載本数は延べ13600本にものぼるそう。加藤先生に比べれば、ひと月に数本の投稿なんてラクラク……な気がしてこない？　次回、お題で描きたい人は「僕（私）とゲームの関係」で！



18～35歳の男性ばっかりじゃイヤだってさ。

岡山県　イムフィカ



コミュニケーションの行き違い。それは哀しみの序章。

兵庫県　たそがれ軍曹

やっぱりSEGAが好き

セガのXboxでの活躍に期待を込めて自分なりのエールを！

●Cool Coolブランドの「レンタヒーローNO.1」、とても楽しみにしています。ですがPS2のセガエイジスに比べ、なぜセガファンが多いはずのXboxには『ファンタシースター』や『スペースハリアー』など、ファンが大喜びしそうなタイトルがないのですか？　いまのところラインナップに挙がっていないだけかもしれませんが、ぜひともXboxでも胸躍るラインナップを！　大阪府　底王改

●2002年のXboxは、"セガ"というよりも"スマイルビット"の年だったと思います。ソニックチームやオーバーワークスなど、ほかの開発スタジオの奮闘も激・希望します。　群馬県　テリーズ

川柳千流

おなじみXboxにまつわる悲喜こもごもを五・七・五のリズムに乗せて詠み上げるコーナー。「この川柳、いつも『DOAX』ネタばっかじゃん！」という声もちらほら聞こえてきますが、それだけ需要と供給のバランスがとれているということ!?　この勢い、ソフト発売後の次号はどうなることやら。

1月の　23日　聖戦だ
埼玉県　バルブヘッド

評●勝利の味、存分に酔いしれるがよい。

この重さ　この肌触りこそ　Xbox.
愛知県　シャロン

評●そうそう、軽いXboxなんて……欲しいよ！

勝ち抜き！マスコット選手権

仮想マスコットキャラ勝ち抜きバトル第2回戦。3号連続の勝者にはビッグボーナスを……。



炎のような真っ赤なたて髪が特徴のXボクサー。おなかから突き出た大きなでべそが弱点!?

「ワックドー」にそっくりさんが……という思わぬ展開により、惜しくも2号連続の防衛ならず！

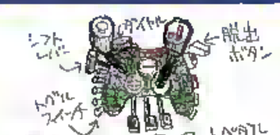
マグ
大分県　阿南知英
※800ポイント進呈♪

ファミ通ヘン太コン
岡山県　イムフィカ
※500ポイント進呈！



デザイン専門学校

コントローラーのカラーモデルを考えてみよう。コラージュも可。



三重県　荷物地獄
アレにも対応コントローラー。強引のひと言では片づけられない迫力が感じられます。



東京都　Dr.ひろい
季節限定、節分エディション。Xboxに住み着いている悪い鬼を追い出そう！ なんて。



塗ったり、描き足したりして応募してね。作品名も忘れずに！

READER's box

Tシャツについて

右の欄外でもご説明しているとおり、累計5000ポイントを達成された皆さんには本誌特製のTシャツを進呈いたします。つきましては、5000ポイント以上獲得された方は、投稿はがきの隅か投稿用のメールアドレスあてに、ご希望のサイズをお知らせください。サイズはS・M・Lの3種類です。USサイズのため、すべて大きめになっています。なお、各サイズには限りがあります。在庫切れとなった場合は、基本のMサイズをお送りさせていただきますので、あらかじめご了承ください。

READER'S REVIEW

発売中ゲーム読者レビュー

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。レビュー対象は発売中のXboxタイトルすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます。平均点やプレイ時間のデータも参考にして、購入検討などに役立ててネ。

※読者レビューの平均点は，未掲載分を含む全投稿の平均点です。

パンツァードラグーン オルタ

クロスレビュー平均点 9.5点
読者レビュー平均点 9.3点

CGムービーはもちろん、プレイ画面の美麗さ、緻密さに驚かされる。ゲーム性もすばらしく、撃つこと、避けること，まわりを見回すことすら、すべてが気持ちよく楽しいと感じられる。これほど主人公とプレイヤーが同化できるゲームは，ほかに類を見ない。欠点を探すことすら難しい。

神奈川県　元気娘
プレイ時間……20時間

グラフィックが美しすぎ！　そのおかげで独特の世界にすんなりと入り込める。ドラゴンの動きはリアルで演出効果も抜群！　主人公オルタのクールな性格に魅力を感じたりもする。ストーリーも興味深く、好奇心[illegible]でセーブができたらもっとよかった。

大阪府　北野正幸
プレイ時間……10時間

紅の海 Crimson Sea

クロスレビュー平均点 8.3点
読者レビュー平均点 7.8点

破壊の美学、その1点につきます。落ちると一撃死の場所があるのにわかりづらいカメラワーク……に少し難はありますが，それもあまり気になりません。ロードも非常に早く、ストレス皆無でプレイできます。徐々に高くなっていく難易度も非常にいいです。ストレス解消に最適。

大阪府　サファイア
プレイ時間……16時間

細部まで作り込まれた美しいグラフィック，やりやすい操作性がグッド。しかし，ミッションの条件が多すぎてストレスがたまったり、日本人顔した人々が英語をペラペラ話しているところに違和感を感じたり，自由[illegible]るところも目についたのが残念。

愛媛県　安八
プレイ時間……9時間

格闘超人

クロスレビュー平均点 7.5点
読者レビュー平均点 6.0点

グラフィックがXboxにしてはキレイじゃない。ステージも臨場感があるというより薄暗い感じ。キャラクターが小さく、上段、下段の見極めが難しい。やられモーションを自動生成しているようだが，なぜ空中コンボがあるのか不思議。ボスキャラが使えたり超人モードがある点は○。

山口県　OZA
プレイ時間……3時間

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

クロスレビュー平均点 7.5点
読者レビュー平均点 6.7点

爽快感よりも達成感重視の3Dアクション。最初は単調な展開だが，時間操作がたくさん使えるようになると一気に楽しくなる。ひとつひとつのステージが練り込まれていて、じっくり遊び込めるのもうれしい。ゲーム中のストーリーデモやミニゲームがなかったのが、すごく残念。

東京都　我王
プレイ時間……28時間

O・TO・GI ～御伽～

クロスレビュー平均点 8.0点
読者レビュー平均点 8.0点

RPGと呼ぶにはやや強引さを感じるが、同社の過去作品からは想像もできない爽快なアクションに正直驚いた。キーレスポンスのよさや簡単操作でくり出せる多彩なアクション、敵をロックオンできるなどストレスを感じない。いままでフロ[illegible]敬遠してきた人にこそ遊んでほしい。

兵庫県　けんごっつ
プレイ時間……7時間

カンタムレッドシフト 超高速空間バトルレース

クロスレビュー平均点 7.5点
読者レビュー平均点 7.8点

スピード感、浮遊感がいままでのレースゲームと比べても秀逸。フロントガラスに水滴がつく演出もこだわりがある。対戦時にコースマップが出ないのはマイナスだが、かけひきの要素も多く楽しさに幅が出ているのは好感が持てる。[illegible]とフォロー不可能なのは少々問題。

埼玉県　パルプヘッド
プレイ時間……13時間

レビューの決まり

プラス面とマイナス面の両方を考慮しつつ，そのゲームを未プレイの人もわかりやすいレビューを！

①レビューするソフト名
②名前（ペンネーム）
③プレイ時間
④レビュー文章（16文字×8行）
⑤総合評価（1～10点）

メーカーに願いを

新作&移植タイトル希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら！

●キキさんへ。『トライアングル・アゲイン』と『トライアングル・アゲイン2』をいっしょにしたものを発売してください。いまから両方捜すのは面倒だし、両方ないとつまらないと思います。

愛媛県　安八

●テクモ板垣様へ。「DOA」シリーズのキャラを使って脱衣マージャンを作ってほしいです！　こう思っているのは僕だけじゃないはずです！　やっぱダメ!?

神奈川県　ヘロドトス

●ハイウェイスターさんへ。「ドリホー」、かなり楽しいゲームだと思うのですが、バグがあるような気がします。友人はラスボスを倒した直後にフリーズして動かなくなってしまい，エンディングが見られずに悲しい表情をしていました。注意してください。

青森県　住み慣れた我が家

●世界のあちこちで発売されているXboxですが、ぜひ各国のクリエーターが協力し合って作ったソフトを発売してほしいです。多種多様なゲーム文化が融合することによって、歴史に残るゲームが作れるのではと思います。

埼玉県　よっしー

Xbox目安箱

「Xbox、こうしたらもっとよくなる！」といった具体的な提案や改善案をどしどしお寄せください。

●"美しく遊べ！"というテーマをどれだけ熱く真剣にCMに盛り込めるかが、これからのXboxの躍進の鍵を握っている。少しでも多くの人に「おっ」と思ってもらえるようなCMを展開してほしい。

和歌山県　ウルヴィー

●Xbox Liveで、サッカーや野球のゲームをしてみたいです。とくにサッカー。11人が集まってチームを作り、ほかのチームと対戦するのはおもしろいと思います。　三重県　アケ

●米国マイクロソフト本社の指示を仰がなければ、日本国内での活動ができないという構造自体に問題がある。日本市場特有の性質というものがあるのだから、国内のXbox事業部にすべての決定権を与えるべきだ。このまま悠長で大ざっぱなアメリカ式販売戦略を展開し続けていては、5年経とうが10年経とうが、日本での成功はあり得ない。

兵庫県　けんごっつ

●Xboxのソフトを再生できる携帯ゲーム機を作ってほしいです。見た目はひと昔まえにあったPCエンジンGTのような容姿で（ディスプレイは、有機ELかクリスタルファイン、GBAより大きめを採用）、ヘッドホン装着で5.1chサラウンド、特殊なサングラス型ディスプレイを装着することでワイドTV並の臨場感で楽しめるものを。

福島県　KEN

ゲーム通Xbox ホームページ　公式掲示板も開設中。本誌の感想を書き込むもよし，Xboxユーザーどうしの情報交換の場にするもよし。マナーを守って，いろいろ活用してみてね。掲示板を初めて利用するまえには，会員登録（5分くらいで完了）を忘れずに！

ホームページアドレス http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

LETTER オアシス

ここは、みんなの憩いの場。Xboxの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、お気軽にフリートーク。

●私のまわりの友人たちにXboxユーザーが増えたので、『HALO』を4人対戦でプレイ。自分の投げたグレネードで爆死する友人たちを尻目に、一方的な虐殺を行う。危険な快楽に目覚めてしまいそうです。　埼玉県　バルブヘッド

闘争本能の覚醒にともなう快楽。それが『HALO』の魔力。で、つぎのパーティーの時間はいつ？

●気合いを入れて、半袖のXboxポロシャツを着て初詣に行きました。あ、もちろん上にダウンジャケットを着てですよ！　神奈川県　ヘロドトス

半袖ポロだけで行った場合、ヒーローになれるか陰口を言われるかは、ゲイツの神様次第!?

●Xboxをお年玉で買った！　メチャ楽しい！　そしてつぎの日……ない、マイXboxちゃんがない！　兄貴に聞くと「あ～ブッチー（友だち）がやりたいっていうから貸した」と言われた。それ以来、出かけるときは電源コードを持ち歩いていることは言うまでもない。　埼玉県　ジーコ

兄貴がDCの電源コードでもXboxが動作することに気付いてしまうまえに、更なる対策を。

●2002年大晦日の11時30分ごろからXboxを起動させて、「さあ年越しゲームだ！」と思い少し油断したらオナラが出た！　そのとき、ちょーど後ろにXboxが！　その後1時間、動きませんでした。臭さを感知できるなんてXboxおそるべし！　山形県　石頭

Xboxの自己防衛機能が作動した……かどうかはともかく、年明けゲームはできたのかな？

●いよいよXbox Liveが発売ですね。すごーく楽しみなんですが、いまGC版「PSO」でともに戦っている仲間たちは引っ越し予定なし。みんなに別れを告げられないので、当分は両方でやりそうです。　静岡県　玉砕1号

GC版の仲間とXbox版の仲間。いつの日か、ハードを飛び越えてみんないっしょに遊れたら……。それまでは両方で！（笑）

●Xboxが発売されてもうすぐ1年か。自転車で買いに行ったなあ……。重かったなあ……。　静岡県　DOA=生か死か！

ファミ通Xboxが創刊してもうすぐ1年か。攻略本もいろいろ作ったなあ……。あのときは本当に大変で、まさか（以下自粛）。

●まわりの他機種に囲まれて狭い思いをしているXboxに、「元気か？」とか「よっ、人気者！」と声をかけてやりました。　東京都　E.L.ラビット

うむ。血肉のシェア（場所）争いの最中、ふとかけられた温かい声に、きっと涙したことだろう。

●年末の大掃除でいちばん時間がかかったのは、Xboxの溝にたまったホコリを取り除く作業でした。　埼玉県　よっしー

溝、数えてみたら40個あった。いつ役に立つかわからないので、しっかり覚えておくように。

●オレの友だちでXboxのことを"ただのヒマつぶし"と言った大バカ野郎がいる。それを聞いたオレは、キレてそいつのことをぶん殴ってやった。その後、そいつはXboxを売ってGCを買ったそうです。　京都府　萌剣

暴力はイカン暴力は。そういうときは『HALO』対戦に誘ってボコボコにするんだ。自分はすっきり、負けたほうはXboxが欲しくなる、って寸法だぜ。

●この正月、床の間に鎮座するXbox。その威容、おせちの入った高級漆塗り重箱のごとし。いかなる飾りの不調和もなし。ああ恐るべし！　大阪府　アルフォンス

来年は、オルタ仕様&スペシャルエディション&通常版、の豪華三段重ねで年越しを。

●いきつけの本屋にこの雑誌を買いに行ったら、レジで店員のおじさんが「またXbox？　もうダメだろXboxは」といきなり暴言を吐いてきました。俺はバーサクのごとく「これからですよXboxは！　スゴいんすよマジで」と店内中に聞こえる声で口論。そしたら店員は大学進学の話&説教に切り替えてきて、俺はあえなく撃ち落とされました。俺はこれでもオール4じゃ～！（またバーサク）　東京都　フラッドの野菜炒め君

店長（ドラゴンメア級）が出てきたら、闇雲に撃ちまくるのではなく、スキを突いて攻撃だ！

●編集部の皆さんにとって、読者の年賀状と投稿はがき、どっちがうれしいですか？　東京都　我王

どっちも、すご～くうれしいナ♥とかわいく書ってみる（笑）。いや、ホント感謝してますヨ。

おたより待ってます

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で描いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。
メールで投稿される方も忘れずに!
③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

4月号の締切は2／10（月）必着です

あて先

はがき、封書でのおたより

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでのおたより(文字投稿のみ)

xbox@ml.enterbrain.co.jp

Rbox内の「Xbox目安箱」、「メーカーに願いを」の両コーナーは、次号から「Xbox300万台への道」コーナー内へと引っ越しします。文字投稿のほか、イラスト投稿も大歓迎です。あて先をお間違えなく！

はちみつ♥ガーデン　斎藤かよこ

その11. みちおちゃんモテモテ計画！ －DoAX編－



Rbox ポイントランキング

2003年1月30日現在（総集計まであと2号）

順位	名前	都道府県	ポイント
1	Dr.ひろい	東京都	11800p
2	イムフィカ	岡山県	10200p
3	底王改	大阪府	9000p
4	よっしー	埼玉県	7700p
5	タケチヨ	群馬県	7600p
6	元気娘	神奈川県	7300p
7	ヘロドトス	神奈川県	6800p
8	阿南知英	大分県	6500p
9	HaKaSe	福岡県	6300p
10	玉砕1号	静岡県	5700p
11	[illegible]	兵庫県	5400p
12	[illegible]	東京都	5200p
13	サファイア	大阪府	5100p
14	バルブヘッド	埼玉県	4900p
15	[illegible]	愛媛県	4300p
16	E.L.ラビット	東京都	4200p
17	KEN	福島県	3900p
	[illegible]	[illegible]	3900p
19	[illegible]	茨城県	3400p
	Neo	千葉県	3400p

こっそりプレゼント　いきなりだがXbox本体（DVD再生キット付き）を抽選で1名さまにプレゼント！「Rbox"Xbox本体ほしい！"」係までハガキで送ってほしい。じつはこの本体、私ことムネタツが"あるイベント"にてもらったXboxだったりする。いろいろとアレしちゃってうっかり自分の手元に……。Xboxは個人的にも所有しているので、この際だから読者にプレゼントしよー、ってわけ。締切は2月12日（ボクの誕生日！）消印有効。当選者発表は次号にて。発送は3月上旬を予定しているぞ。（ムネタツ）

大島流 極上ゲームレシピ
Naoto Ohshima GAMERECIPE

その7 キャラクターB、C案

皆さん今年のお正月はいかがお過ごしでしたか？ 私は初詣に行って、いつものように、おみくじを引いて矢をいただいて帰ってきました。初詣は年初ということもあり、何か神聖なものを感じ、とても気が引き締まります。
さて、キャラクター発想例の続き。前回A案のテーマは"天使"と"ヒーロー"。そこへ新たに"記憶"を追加し、B案を考えました。やはりこの部分をキャラクターの特徴にしたい。たとえば記憶したいことを全身に"タトゥ"するというのも、とってもヒーローぽくてカッコイイ。でも、そんな映画あったしな～。大きな巻物やメモ帳を持つってのもイマイチだし……。ということでインプラントで考えました。痛みこそが唯一、記憶を維持できる手段で、"物"に関する記憶を残すことで武器など自由に体から取り出せる！……かなりエグイですかね？ でも、たとえ不死身でも痛みは感じないと、キャラとして使いたくないしね。ゴリラや獣のようなヒーローもいいですね。ヘルボーイにかぶれていますが(笑)。デビルから記憶を消されて、姿を醜い獣に変えられたヒーローってのはどうだろう。美女のキスでもとの姿を取り戻せるが、キスをすると女性は死んでしまうという設定。記憶が戻るにしたがい、醜い獣からもとの姿へ戻るのだが、自分が愛してしまった心やさしい女性のもとに行きたいと思いが募る。しかし、みずから避けて孤独に悪と戦う！ なんてストイックでよいですね。キャラクターを考えるのは非常に楽しいし、難しいです。その分、皆さんに喜んでもらえたらすごくうれしいんですよね。今年は本業もこのコラムも初心に返ってがんばりますので、よろしくお願いします。



文・イラスト
大島直人 Naoto Ohshima
(株)アートゥーン 取締役／ディレクター
『プリンクス・ザ・タイムスイーパー』ディレクター

なんか今年の冬はいつもより寒い気がするのですが、冬ってこんなに寒かったですかね。私は寒いのはとっても苦手でして、寒いと動きたくなくなるのです。早く夏よ来てくださ～い!!

大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。89ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox No.12
text GREG

フランス発 Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)
『御伽』にハマっちゃって、紫式部があんな小説を書いたらおもしろいなーと勝手に思ったフランスのゲームライター。似顔絵イラストに感激！

TITLE

バーチャル・電脳・電影「別嬪」

「昔々、テレビゲームはドットとドットがぶつかり合うものに過ぎなかったのです。時が流れ、ドットの数が増えると、より美しくぶつかり合いながら"もの"の形を少しずつ細かく描けるようになりました。アドベンチャーゲームが現れると、ドットは止まったまま組み合わさり、キャラクターを描き出しました。バーチャル別嬪[Beppin]、誕生。その後アクションゲームでも、『夢幻戦士ヴァリス』の優子、『ワルキューレの伝説』のワルキューレなど、よりキレイに、テーマ曲などもついて、セクシーヒロインの活躍が語られるようになりました。もっと時が流れ、CD-ROMが現れると、ゲームのキャラクターがプレイヤーの行動に反応するようにしゃべり始めました。より現実的に、感情などが伝えられるようになりました。そして格闘ゲームのブームが来ると、自分が直接操作できる、強くてセクシーなヒロインが現れました。ドットが消え、ポリゴンの時代になってからは、このヒロインたちがどんどんリアルに僕たちに迫って、ステキな夢を見せてくれるように……」

（『日本ゲー別嬪論文大百科』より）

いいゲームっていいんだけど、いい女性キャラがついていると、もっといい。昔のゲームはそれほど絵を細かく描けなかったから、メカやシンプルな形のヒーローを操作させた。でもいまは、CG技術を使うことでリアルさに近づくことができる。「ファイナルファンタジー・ザ・ムービー」を見たら、もう人間はいらないかもって感じる。だけど、映画はそんなにおもしろくなかった。リアルだけど、現実っぽいヒーローばかりを見せられて、ちょっとがっかりした。CGのパワーで現実のような世界を作り出せるのだからこそ、現実にはあり得ない、違った世界を見せてくれたらよかったのに。だから、同年に発売された「FFX」のほうがよかった。キャラはリアルっぽいけど、あんな格好、あんな世界はあり得ないから。「ぎりぎりリアルで、ぎりぎりあり得ない」。それが僕が思っている、現在のCG技術をうまく使うためのレシピです。最近の目玉ソフト「DOAX」も、先日発表された個人的な期待作1位の『ソウルキャリバーII』も、そう。『FFX』のセクシー姉さんたち、あんなボディーであんなマンガっぽい顔、ぎりぎりです。「DOAX」の胸や筋肉の動き、動作のモーションはリアルだけど、アニメチックな顔がぎりぎり、です。「キャリバー」だったら、僕のナンバーワンヒロインのアイヴィー。たとえ世界一の達人でも、あんなソード、あんな格好でちゃんと闘えるはずがない！ なのにリアルっぽいなキレイな動きで闘って勝つ。現実には真似できないのに、リアルっぽいなその動きがすばらしく"ぎりぎり"です。Xboxの高性能のおかげで、バーチャル別嬪たちの天国になりそうですなー。（私語：エルフさん、早くXboxで『同級生3』を！）



←動きはリアルだけど、表情はアニメチック。「DOAX」のすばらしいキャラクターたち。



プロレスゲームをよりおもしろく遊ぶための熱血コラム!!

1/2ページ 1本勝負!! 第2ラウンド

プロレスゲーム観「日本 vs アメリカ」

日米のプロレスゲーム観の大きな違いは"遊びかた"にもある。好きなキャラで好きな技を出して，とどめに派手な必殺技を決めて勝つ！というアクション的な遊びかたがアメリカ人，じっくりとレスリングを戦う，ややシミュレーション的な遊びかたが目立つのが日本人だ。しかし，EDITモードでレスラーを作り込む人たちの傾向は似ているらしい。日米・時代を問わずレスラーを作りまくるのだ。登場選手を気にするのも彼らの共通点だ。基本的にWWEファンは，誰がゲームに登場するか興味津々だろう。「好きなスーパースターがいるといいなぁ」，「あのスーパースターがいる！ 買うしかないっ！」なんて思ったこともあるだろう。ところが発売されると「あれ？ なぜこんな選手が……」，「あ！ こんな選手まで入ってる！」ということがある。そんなときの反応も日米問わず似ている。もちろん，こちらもファンの期待に応えたいのだが，どの選手が入るかは開発側で決定することができない。すべてWWEからの指示で決定されるからだ。しかし，そのおかげで意外な選手や将来を見据えた選手が選ばれたりするので，そこからWWEの考えを伺い知ることができたりもする。そんなことを考えながら登場選手をチェックすると，プロレスの裏側を垣間見られるかもしれない。このように日米での違いや似ているところを考えながらプロレスゲームを作るのは，いろんな意味で発見や驚きがある。プロレスファンの本質的なものに国境はないのだ，とつくづく感じさせられる。



アンカー 荒井健太郎
ブレーキの壊れたディレクター

プロレスファンが，より長い時間，より楽しく，より気軽に，プロレスに接していられるゲームを提供したいと願う。明るく楽しく激しい開発を展開中。

プロレスゲーム進化論

第2回 夢の対決編　プレイヤーの想像力はとどまるところをしらない。だからプロレスゲームも負けじとプレイヤーに新たな刺激を用意する。プロレスファンに秘める夢があった。夢の対決といわれる闘いを見ることである。そして，夢の中では決着のつかない闘いに終止符を打つことである。その欲求を満たしたのが，いわずもがな『ファイヤープロレスリング』シリーズである。誰とは言わないが明らかにモデルのわかるキャラたち。ケタ違いの技数――プレイヤーの頭の中では，テレビで覚醒する彼らが本当に戦っているかのような映像がとめどなく溢れていた。誰が本当に強い？ このふたりが戦ったらどうなる？ プロレスファンは思いのままに夢を見た。



ファイヤープロレスリング（89年/ヒューマン/PCエンジン）

それいけ！ダッドリーズ　作：「Mr.リネーム」荒井健工with友吉



WWE RAW 2で名レスラーの技を再現～

▼初代タイガーマスク 佐山聡編

81年に日本プロレス界に彗星の如く現れ，一世を風靡した初代タイガーマスクこと佐山聡氏を訪問。知名度の高さでは周知，猪木にも匹敵し，彼に憧れてプロレスラーを志した人も多い。初代タイガーマスクの技の秘密とは？

荒井（以下荒）　タイガーマスク時代，どのようなことを意識されて技を出していましたか？

佐山（以下佐）　スピード第一です。タイガーマスクのウリはスピードだということを自覚してのことだったね。

荒　確かに速かったですよね。それに綺麗でした。ローリングソバットなんかは，その代表格だと思うのですが。

佐　ローリングソバットも速さに加えてタイミングだね。動きが大きいから，一見すると見せ技のようだけど，タイミングが合えば一撃で仕留められるからね。

荒　一撃で!? その力はやはり回転の力ですか？

佐　回転もそうだけど捻転だね。体だけを回すんじゃなく，脚から上半身からすべてをすばやく捻って力を生みだす。

荒　回転といえば，タイガースピン（ヘッドロックから自分の体を高速回転させて，レッグシザースで相手を倒す技）でもよく回っていましたね

佐　この技はなんと言ってもスピード。遅いとただの危険行為だね。スピードで相手を惑わしてやるんだ。

荒　スピードを使って戦いを有利に導くわけですね。ご自身の技ではありませんが，4代目タイガーマスクに伝授していたロシアンフックについてはいかがでしょうか？

佐　この技はふつうのフックとは少し違うんだよ。軌道がまず違うんだ。フックって振り回すイメージがあると思うんだけど，ロシアンフックは独特な筋肉の使いかたをしているから，コンパクトに振り抜けるんだよ。しかも，上下に打ち分けることができる。これは……。

荒　総合格闘技のタックルなどに有効ですね。

佐　そう！ 立ち技でのバランスを重要視する戦いにおいて，ロシアンフックは非常に有効な技なんだよ。掣圏道がまさにそうなんだけど，倒されないことが勝利に近づく鍵になるんだ。これは倒す技術や倒されない技術が発展してくると，より意味を増してくると思うよ。

▼佐山聡 プロフィール



華麗な動き，目にも止まらぬスピード，アニメとのリンクなど，プロレス史に残る名レスラー初代タイガーマスク，その人。格闘技にも一家言を持ち，つねに未来を見据え格闘理論を研究・実践。現在は掣圏会議長を務める。

ロシアンフック



➡肩甲骨あたりの筋肉を使い，肩から振り回す円周部分で打つ。上下に打ち分けられるのは，筋肉の使いかたと独特の軌道の賜物だ。

ローリングソバット



⬅相手との間合いをはかり，一瞬の隙を突く。脚だけでなく腰から捻ることで体全体の捻りの力がスピードを生み，一撃で相手を仕留めることさえできる技へと変化。

掣圏道って何？

今回取材した佐山聡氏が提唱する"掣圏道"は，自己もしくは他者の警護をコンセプトにした格闘技。市街地での実戦に適しており，打撃・蹴り・投げ・倒してからの打撃を駆使して敵を組み伏せるのが特徴だ。プロ部門のほかにアマ部門もあり，一般からの入門も受け付けている（見学可能）。本部道場所在地：東京都昭島市大神町1-2-22 入門問合せ電話：042-544-6979 URL：http://www.seiken-do.com/

∽∽何の声優さんをリレー形式で綴る∽∽

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.4 田中理恵

『パンツァー』シリーズに出てみたい!!

子どものころからゲームがすごい好きでした。とくに『ファイナルファンタジー』や『ドラゴンクエスト』といったRPGをよくプレイしていました。当時はゲームの世界観を膨らませてくれるドラマCDなども好きで聴いていたのですが，そのときに「こんなお仕事をしてみたいな」ということで，声優という職業を意識し始めたのです。それから声優をめざして学校に通いだしたのですが，とにかくゲームの役をやりたくて，学生のころからよくゲームのオーディションを受けていました。

初めてのゲームのお仕事はドリームキャストの『E.G.G.』。"サイコマザー"というラスボス役です。これはオーディションではなくて，たまたま担当の方の目にとまったみたいです。『E.G.G.』で声をあてたのは私を含めて3人で，しかもほかのおふたりは増山江威子さんといった大御所の方だったので，いっしょに収録したときはすごい緊張しました。

それ以降は，いろんな役柄の作品を担当させていただいているのですが，私はやっぱりゲームが好きなので，ゲームの声をあてるのはすごく楽しいですね。最近で印象的な役柄は『ピストロ・きゅーぴっと』のスノー・ブルーフラワー役です。お姫様役が楽しかった（笑）。あの作品は熱心なファンの方が多くて，イベントなども開催されたのですが，イベントを見に来てくれたファンの方が私のホームページに書き込みをしてくれたりして，うれしかったです。

いま挑戦してみたい役は，ずばり『パンツァードラグーン』シリーズ!! 私，『パンツァー』シリーズが大好きで，シリーズ第1作目からプレイしているんです。とにかくドラゴンが好きで……（笑）。あとは『真・女神転生』シリーズも好きなのですが，ぜひ挑戦してみたいですね。

じつは私の誕生日は1月3日なのですが，レコード会社の方からプレゼントにXboxをいただきまして，さっそく『オルタ』と『NINE』を購入してしまいました（笑）。これからプレイするのがすごい楽しみなんです!!

PROFILE たなか・りえ

最近では『ガンダムSEED』ラクス・クライン役，『ちょびっツ』ちぃ役など人気作に立て続けに出演している田中さん。1月3日の誕生日には新アルバム"24 wishes"（ビクターエンタテインメント）もリリース。



"24歳のいまを綴ったアルバム。"緑の森"では作詞も手がけた。



田中さんへのファンレターのあて先はこちら
〒150-0001 渋谷区神宮前6-25-8神宮前コーポラス314 dramatic department内

X計画 ゲーム開発の挑戦者たち

発売後のXboxゲームソフトのこだわり要素に肉迫。
プロフェッショナルたちの魂の声を聞け!!

FILE 4

希有のコラボレーション
～『マキシマムチェイス』のムービー制作過程～



マイクロソフト
リードプロダクトマネージャー
山路和紀氏
『マキシマムチェイス』の総合プロデューサー、マイクロソフト入社以前は、某大手ゲームメーカーに在籍。

白組　ビジュアルエフェクトプロデューサー
井上浩正氏（写真左）
『マキシマムチェイス』ムービーパートのプロデューサー。映像の方向性の決定などに深く関与。



白組　テクニカルディレクター
田口健太郎氏（写真右）
『マキシマムチェイス』ムービーパート監督。ゲーム開発の初期段階から携わってきた。

ゲーム性とストーリー性の高水準での両立を求めて

ストーリーのあるカーチェイスを作りたい――『マキシマムチェイス』の当初のコンセプトは、逃げ切ったことが最終的にゲームのエンディングに到達するというものだった。本プロジェクトがスタートしたのは、2000年秋。リードプロダクトマネージャー、山路氏がマイクロソフトに入社して間もなくのことだった。

山路氏は、ゲームパートとストーリームービーパートの制作をひとつの会社に委託することを、当初から想定していなかった。ゲームメーカーサイドのストーリー演出、表現に"限界"を感じた経験があったからだ。「いろんな大手ゲーム会社が、ゲーム方面からの映画的アプローチを試みています。しかし、劇場映画の制作に携わっている、CGやストーリー性をちゃんと作れるチームと、ゲームをちゃんと作っているチームがコラボレーションをしたら、いままでにない新しいものが生まれるんじゃないかと考えていました」

検討の結果、ゲームパート制作は、世界に通用するレースゲーム・ディベロッパーの"元気"、ストーリームービーパートは、劇場映画やCMなどを数多く手がけている実力派映像制作集団"白組"に白羽の矢を立てた。

4タイプのムービー案からの取捨選択

ストーリームービーパートの映像的手法をどうするかについては、4つの案が候補に挙げられた。
A案／実写のオールロケ
B案／人物その他一部のみ実写を使用し、3DCGの背景と合成
C案／完全3DCG
D案／完全2Dアニメーション

C案は、初期段階で山路氏自身によって却下された。人物を含めた生ポリゴンCGによるムービーは、制作時の労力ほどに、カーチェイス・メインのゲームパートとの連動関係が得られないのでは、という懸念があったからだ。

一方、白組サイドでは、背景は3DCGでいくことをあらかじめ検討していた。「ロサンゼルスのロケーションは、お金や期日の面でも現実的とは言えなかったので、方法論のひとつとして提示しました」（田口氏）

2001年5～6月の時点で、山路氏はB案でいくことを決断する。実作業時の各制作パートのコミュニケーション・ロスを少なくする意味もこめての最善の選択だった。

最後まで迷ったアニメーション的手法

しかし、白組が制作したパイロット映像を観たとき、山路氏に迷いが生まれた。「15～30秒のCMの世界であれば、このクオリティーはもっともっと詰めていけると思いましたが、これが22分――当時の予定では30～40分となると。ハリウッド映画でもカーアクションシーンはライブで撮っているので、クルマを含めて全部CGでやろうというのはなかったし、相当なチャレンジだと思いました」

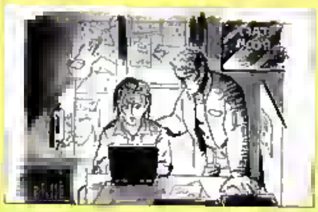
山路氏は、D案のアニメーションによる表現の可能性を捨てきれないでいた。当時CMで観た、実写にクレヨンタッチのエフェクトを加工する手法に関心を持ち、いっそのこと、これくらい割り切ってもいいのでは……と迷ったという。しかし、"ゲームパートとムービーパートをシームレスにつなげること"を最優先すると、アニメタッチの方法論をそのまま採用するわけにはいかなかった。「完成したムービーでは、人物はちょっと加工しています。肌の質感など、全体に"生っぽさ"を消しているというか、CG背景になじませるための調整をしているんです。だから多少は、その試行錯誤の結果は反映されてるんですよ」（井上氏）～次号に続く～

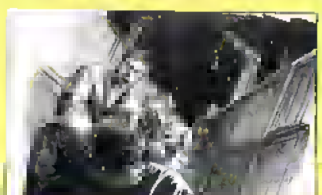
MCの原風景――イメージボード集

プロジェクト初期に制作されたイメージ画の一部を紹介。当初は俳優を起用することも未定だった。


●リックのクルマに突然飛び込んだキャサリン

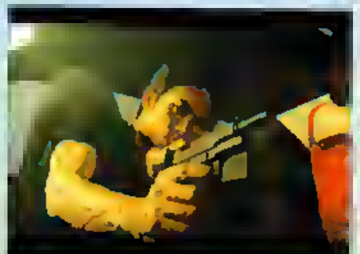

●ロス市警・一室

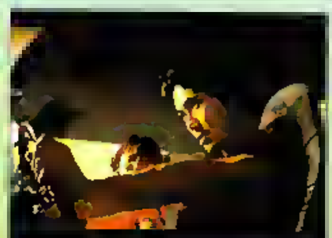

●スタジオに事務室でパソコンを見るふたり


●死の間際に秘密を明かすグレッグ

え!? リックが日本人!? 未公開パイロットフィルム

「制作期間は2ヵ月くらい。脚本の1シーンをほぼ完全に再現しています。実際の制作の縮小版ですね。自分たちの好きなようにやっちゃったんですけど」（田口氏）
「人物が実写で背景はCG……という映像表現は、ウチの得意とするところですからね」（井上氏）




↑日本人俳優を起用している以外は完成版とまったく同じクオリティー。感動ものです。


↑ハンドルや銃など、人間が握っているもの以外はすべてCGだなんて信じられます？

編集長日記

もうすぐXbox発売1周年。Xbox Liveもはじまり2年め突入。編集部も心機一転な雰囲気です!!

VOL.04

日本のゲームソフトとゲーム市場はアメリカにとって、瑣末なものなのだろうか？

次世代機も重要だけれども

「Xboxのつぎの戦い」「次世代のマシン」といった話を、マイクロソフト首脳陣から耳にすることが最近多くなった。

米国マイクロソフトでXboxプラットフォームのゼネラルマネージャーという要職を務めるJ・アラード氏に昨年11月14日にロサンゼルスで会ったときもそうだし、今年から米国本社へ異動の決まった大浦博久常務を12月6日に取材したときもそうだった。ふたりとも"次世代のマシン"がXbox2という名前である、という明言は避けたが、"次世代"という言葉を連発し、その準備にとりかかっているという。

2005年に登場するかもしれないPS3の対抗マシンも確かに重要だが、商業的に大成功とは決して言えない日本のXboxの現状からすると、ボクたちとしてはそんなことよりも"いま"をなんとかしてほしいというのが、正直なホンネだ。

「次世代機について、いま強調しすぎるのは日本のXboxユーザーに不安を与えたり、新規購入の買い控えを起こさせないだろうか？」と大浦常務に問いかけると、そのデメリットよりも、マイクロソフトがXboxやゲームビジネスを続けていくことを宣言することのメリットのほうがはるかに大きいと、米国本社が判断したのだろう、との答えだった。

確かにマイクロソフトは全世界的・全社的にみれば現在絶好調だから、短期的な投資の必要はあまりないのかもしれない。

米国マイクロソフトは全体で、今年度第3四半期（2002年10月〜12月の3ヵ月間）は前年同期比10パーセント増の増収で、売上高85億4千万ドル（約1兆141億円）、純利益25億5千万ドル（約3028億円）。

Xboxも健闘し、全世界で累計800万台以上を出荷したと発表されている。

1年2ヵ月で800万台という数字は、わずか2年10ヵ月で5000万台を突破したPS2には遠く及ばないが、全世界的には確かにゲームキューブよりも多いようだ。日本のXbox実売累計はいまだに34万台ほどでしかないが、Xboxの1年目は全世界的にはまずまずの成功といっていいようだ。

だが日本ではXboxはお世辞にも大成功とは言えないのが現実だ。次世代機ではなく、日本のゲームファン、一般消費者に向けた現行機のマーケティング、ラインナップの充実が望まれている。

たとえば1stタイトルにしても、作っているものはたくさんあるのだから、全部発表してしまえばいいのに、と思うのですが、いかがでしょうか？

日本ゲームは米国で売れない

「日本のゲームはアメリカでは売れない（以前ほど売れなくなった）」という認識が、アメリカのゲーム業界の一部に広がっているという。

これはここ1〜2年だけを見れば事実である側面もあるが、基本的には一時的なことではないだろうか。確かに2001年末の発売以来、PS2版を中心にシリーズ1千万本を越えるアメリカのナンバー1ゲーム『Grand Theft Auto 3』（発売：Take-Two）の人気は凄いし、実際よくできている。だが、日本製ソフトをのぞくアメリカの売れ筋ソフトは、大雑把に言ってしまえばスポーツかバイオレンスのどちらかに分類できてしまうという、とても偏った状態だ。スポーツゲームが人気なのはスポーツそのものに人気があるからだし、バイオレンスとはたいていの場合、表現方法でしかない。

大切なのは新しい楽しさやゲームの完成度といった本質的なゲーム性の部分であり、ヒットゲームの亜流だけでは産業としても文化としても廃れてしまうのではないだろうか。しばらくまえから日本でも、有名シリーズの続編やヒットゲームの類似タイトルしか出そうとしないゲーム業界の保守的体質を問題視する声があったが、そのような傾向はここ数年のアメリカのほうがさらに強いように思う。

ビジネスである以上、売れなければしかたがない。しかしアタリショック的な事態がまた起こらないとは限らない。日本のゲームのなかには、いまは売れていなくても独創的なものがけっこうある。アレンジと売りかた次第で大化けしそうな金のタマゴが、けっこうあるように思えるのですが。

米国セガ社長、MS副社長に

1月20日に、セガ・オブ・アメリカの元社長兼COO（最高執行責任者）のピーター・ムーア氏が、米国マイクロソフトの小売及びマーケティング部門の副社長に就任することが発表された。

ドリームキャスト時代に何度もお会いしたが、苦しいときにも笑顔を絶やさない、とても前向きな人だった印象があります。そういえば2001年のE3ショウにあわせて開催されたXboxのパーティーでも、ピーターとロビー・バックXbox担当上級副社長はとても仲良く談笑していましたっけ。ボクはほかの人につまづいて、おふたりのスーツにビールをドバーっとかけてしまったんですが、いちおう「ノープロブレム」と言っていただけました。でも、あれ以来お会いしていないような（笑）。ご活躍、期待しています。

12月〜2月の3ヵ月は本誌以外に攻略本類も7冊も予定していて編集部は超大忙しなのですが、ボク自身は個人的に長めのお休みを頂いてしまいました(^_^;)。

12月23日（月）
マレー鉄道で3カ国縦断

年末・年始はマレー鉄道でシンガポール→マレーシア→タイを縦断。真冬だというのに連日30度前後、バックパッカーのようなちょっとハードな旅をしてきました。



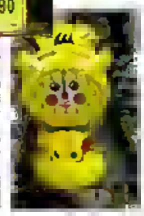
シンガポール到着



⬇今回の訪問国でXboxを唯一正式販売しているシンガポール。『DOA3』が人気。



⬅世界のピカチュウはパチモノもいっぱい。このカバンのはまだ似ているが……



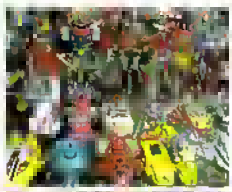


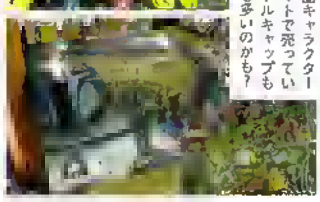
➡この時計はかなり強引。両方ともマレーシアにて。



⬆➡バンコクでオルタの限定白Xbox発見。日本で買えなかったのに。

白Xboxバンコクで発見!!





⬅食玩に代表される非売品キャラクターグッズもバンコクではセットで売っていたり。エピソードⅡのボトルキャップも揃います。意外にオタクも多いのかも？

1月9日（木）
Eb新年謝恩会にMr.マリック

お世話になっている方々をお招きしてエンターブレインの新年謝恩会が赤坂プリンスホテルで開催。Mr.マリックのマジック、本当にネタがわかりません。不思議？



⬆『DOA』の板垣さん、『アルゴス』の兼松さん、広報の土原さんといったテクモの皆さんと。

1月15日（水）
『キャリバーII』発表会

帝国ホテルで3機種同時発表会。証券会社や銀行関係者が、隠しキャラとか意外に鋭い質問もしてきたので、ちょっと驚く。



⬆GC版がリンクなら、Xbox版は『HALO』のマスターチーフだと思ったんですけどね。だめ？

1月15日（水）
六本木でXbox Live前夜祭

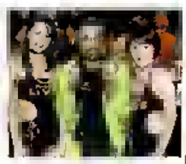
ベータプログラム一般参加者のなかから希望者200名を抽選で招待。個人的には90点をつけられる、なかなかいいユーザーイベントだったと思います。でも世界で数台という真白なXboxへのサインは、ゲームクリエーターのものにしてほしかったな。



⬇ゲームを試遊して"らいぶー"チケットを貯めて各種レアグッズと交換。



⬆有名タレントの出演や応援メッセージなんてのもあったりして、とても華やか。





⬅Xboxマフラーは韓国発売イベントでコブラ小林がゲットしてきたもの。



相沢浩仁
KOJI AIZAWA
THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

基本的に欧米のXbox用ソフトも全部揃えるようにしていたけれど、最近はとにかく多すぎてぜんぜん追いつかない。昨年68本の日本とはちょっと違う感じ。ファミ通.comメールマガジン(月曜)、Official Xbox Magazine(USA/UK/他)、Joypad(France)等にも毎号コラムを執筆中。本誌編集長。

本当のホンネ 1月23日、マイクロソフトでサードパーティとの渉外を担当する、執行役員・パートナーリレーション本部長とじっくりと飲むことができた。デクモの板垣プロデューサーをはじめ多くのクリエーターが大変評価している方なので楽しみにしていたのだが、真摯な姿勢にちょっと感動。詳細は言えないが確実によくなっていくはずだ。

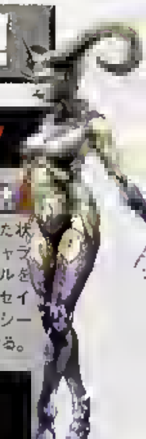
さらなる高みを目指して──戦え!!

格闘超人 Kakuto Chojin

ついに明らかになった隠し要素の出現条件と、ラスボス"デイヴァ"の完全技表を掲載！　連続技を作るための基本事項も、各クラス別にバッチリとフォローしていくぞ!!

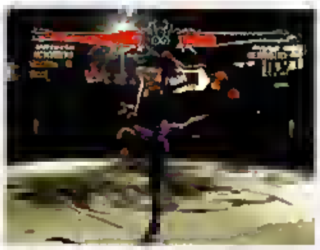
タイトル	カクトウチョウジン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	新次元格闘
発売日	発売中（1月1日）	価格	6800円（税別）
開発	ドリームパブリッシング	制作者	プロデューサー：石井精一
ブロック数	ゲームデータ：8ブロック	システム対応	5.1ch　HDTV　1〜4人
その他	ファイティングスティックEX（HORI製）対応		

限界を超えた新たなる格闘スタイルに目覚めよ！



前号で紹介したCHOJINクラス（階級）の使用条件が、ついに判明！　このCHOJINクラスとは、各キャラクターに用意された新たな格闘スタイルで、技の変更や追加がされた上位クラスのこと。その中には、まったく違ったタイプのキャラクターに仕上がっている場合もあるので、プレイ中にポーズをかけて閲覧可能な技表を忘れずにチェックしよう。

さらに、STORY MODEのラスボス"デイヴァ"が使用可能になる条件と、その強力無比な完全技表（ゲームでは閲覧不可）もあわせて大公開!!



⬆基本的な部分は変わらないキャラがほとんどだが、中には完全な別キャラも。

CHECK 1　CHOJINクラス



⬆デイヴァを倒せば、つぎのプレイからCHOJINクラスの選択が可能。あきらめずにがんばって倒そう！

セレクト方法

使用条件を満たした状態で、各モードのキャラ選択画面で使用するキャラの決定。条件を満たしていれば、クラス選択画面に移行。



●CHOJINクラス使用条件●

STORY MODEでラスボスのデイヴァを倒してクリアー（コンティニュー回数は無制限）すれば、エンディングを見たキャラのCHOJINクラスが使用可能となる。

CHECK 2　ラスボス・デイヴァ



セレクト方法

使用条件を満たした状態で、各モードのキャラ選択画面でカーソルを上段の左右外側（セイバーの左側orロキシーの右側）へ移動させる。



⬆反則的な強さを誇るデイヴァ。ほかのキャラと同じ使用条件をクリアーすればCHOJINクラス出現。

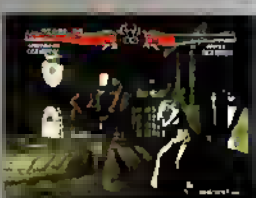
●ラスボス・デイヴァ使用条件●

STORY MODEでCHOJINクラスのラスボス、デイヴァ（クラスはランダム）を倒せば、プレイヤーキャラクターとして使用可能（コンティニュークリアー可）。

ワンポイント攻略　STORY MODEを制覇！

ひとつ目の重要なポイントは、浮かせ技からの空中コンボに対する反応。対人戦と違って回避＆受け身を絶対に取ってこないので、中段の浮かせ技から空中コンボ→バウンドコンボで一気にダメージを稼げる。

ふたつめのポイントとしては、起き上がり際に攻撃を出してこないということ。このため、中段のガード不能必殺技を持っているキャラであれば、起き上がり際にタイミングよく重ねていくことで楽に倒すことが可能だ。



⬆ガード後の反撃を気にせずに、連発で浮かせ技を。



⬆コンボで壁際まで運んだら、起き上がりに必殺技!!



返し技への対処法

CPU戦の基本は中段の浮かせ技による打撃押しだが、返し技には注意が必要だ。なかでも、こちらの中段キックを自動的に返すアサッド（両クラス完備）は曲者。浮かせ技がキック系のキャラは、下記の投げパターンを使って倒していくこと。

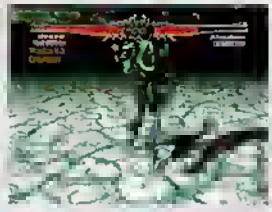
ガード後の反撃技

打撃技をガードしたあと、CPUが反撃してくることがたまにある。とはいえ、連続ヒット〜ダウンするような技を使ってくるキャラはいないので、ガード〜投げの反撃が有効。また、ガードが固いキャラに対しては⬇Ⓜ〜投げの連携が有効だ。



最凶の名を冠する完全体

強力な技が目白押しなデイヴァ。KAKUTOクラスの軸となる技は、リーチの長い●、●、Hとしゃがみ●。これらの中段を警戒させて強力な投げを狙っていきたい。11種類のスタンスを持つCHOJINクラスでは、通常構えH、H、H、Hが極悪。通常構え攻撃後は別の構えに移行するので、慣れないうちは移動入力で構えをキャンセルしよう。



←通常投げは空中コンボ並に威るので積極的に狙え！



←移動入力では、しゃがみⓁで構えをキャンセル可能。

デイヴァKAKUTOクラスコマンド表

[illegible]	
H、H、H、H	
H、H、H、H、←、H	
H、H、H、H、←、●、●、●	
H、H、H、H、←、→、●	
H、H、H、H、←、●	5発目、上段ガード不能技
H、H、H、H、←、←、●	
H、H、H、H、←、←、●	5発目、上段ガード不能技
H、H、H、H、←、←、→、●、●	
H、H、H、←●	
H、H、H、●	
H、H、H、D	
H、H、→H	
←H	
→→H	
●、●	
●、●、H	
←●	
→●、●、H	
→→●	溜め可
←→→●	
↑●	
↑●、H	
↑●、●、●、●	
↑●、→●	
↑●、●	
↑●、→→	
↑→、→→●	
●●	
●	
→→L	
[投]+H	投げ技
[投]+●、●、●	
[投]+●	
●	返し技(対投げを除くすべての攻撃)
ゲージがない状態で●	
しゃがみ状態から出せる技	
しゃがみH	
しゃがみH、H	2発目、ガード不能技
しゃがみ●	溜め可
しゃがみL	
しゃがみ前移動から出せる技	
しゃがみ前移動から●	
しゃがみ前移動からH	
しゃがみ左前移動から出せる技	
しゃがみ左前移動から●	
しゃがみ左前移動からH	技後→でしゃがみステップ
[illegible]	
しゃがみ右前移動から●、●	
しゃがみ右前移動からL	
走り状態から出せる技	
走りH、H、H	
走り●、●	
走り●	
加速状態から出せる技	
→→●	

デイヴァCHOJINクラスコマンド表

立ち状態からの技	
H、H、H、H	1発目で止めるとカーン構え、2発目で止めるとアサッド構え、3発目で止めるとJ.D.構え、3発目から→でダッキング(後)、←でダッキング(前)、4発目で止めるとセイバー構え
H、H、H、H、●	4発目をキャンセルして中段攻撃技後セイバー構え
H、H、H、●	技後ロキシー構え
H、H、●、H	3発目で止めるとレイン構え、技後はヴィットリア構え
H、H、●、●	3発目で止めるとシャドウ構え
→H	技後ロキシー構え
←H	技後レイン構え
→→H	技後カーン構え
↑H	技後レナ構え
●、H	1発目で止めるとヴェガード構え、技後リー構え
●●	技後シャドウ構え
→●、●	1発目で止めるとJ.D.構え
→→●	技後リー構え
→←●	技後リー構え
←→→●	技後リー構え
L	技後レナ構え
→●、●	1発目は特殊ステップ、技後ヴィットリア構え
[投]+H	投げ技
[投]+●	技後ヴェガード構え
[投]+L	技後アサッド構え
●	返し技(対投げを除くすべての攻撃)
ゲージがない状態で●	
↑	カーン構え
↓	ロキシー構え
しゃがみ状態から出せる技	
しゃがみH	
しゃがみ●	技後アサッド構え
しゃがみ●、●、●	技後ヴィットリア構え
しゃがみ前移動から出せる技	
しゃがみ前移動からH	
しゃがみ前移動から●、●	技後→でしゃがみステップ
しゃがみ左前移動から出せる技	
しゃがみ左前移動からH、H	技後カーン構え
しゃがみ左前移動から●	相手ガード時は技後セイバー構え、それ以外のときはヴィットリア構え
しゃがみ右前移動から出せる技	
しゃがみ右前移動からH	技後シャドウ構え
しゃがみ右前移動から●	技後リー構え
走りから出せる技	
走り中H、H、H	技後シャドウ構え
走り中●、●	技後リー構え
走り中●	
カーン構えから出せる技	
カーン構えからH、H、H、H、●	5発目ボタン押しっぱなしで溜め可能カーン構え継続
カーン構えからH、H、H、H、●、L、H	5発目でキャンセルして下段攻撃が出る5発目ボタン押しっぱなしからでも出せる
	カーン構え継続
カーン構えから●	カーン構え継続
カーン構えからL、H	カーン構え継続
カーン構えから↑	ヴィットリア構え
カーン構えから↓	通常構え
J.D.構えから出せる技	
J.D.構えからH、H	技後←でダッキング(後)に移行→でダッキング(前)J.D.構え継続
J.D.構えから●、●、●、●	3発目から←でダッキング(後)に移行、→でダッキング(前)J.D.構え継続
J.D.構えからL、●	J.D.構え継続
J.D.構えから●、H	技後←でダッキング(後)に移行、→でダッキング(前)J.D.構え継続
J.D.構えから↑	シャドウ構え
J.D.構えから↓	レイン構え
<J.D.構え>ダッキング(前)から出せる技	
ダッキング(前)から←	ダッキング(後)
ダッキング(前)から●、●、●、●、●、●、●、●	～発目で止めるとJ.D.構え、3発目で止めるとレイン構え、4発目で止めるとアサッド構え、5発目で止めるとシャドウ構え、6発目で止めるとセイバー構え、技後はヴェガード構え
<J.D.構え>ダッキング(後)から出せる技	
ダッキング(後)から→	ダッキング(前)
ダッキング(後)からH	技後←でダッキング(後)に移行、→でダッキング(前)J.D.構え
ダッキング(後)から●	J.D.構え
レイン構えから出せる技	
レイン構えから←	レインステップ
レイン構えからH、H、H	レイン構え継続
レイン構えから●、H	レイン構え継続
レイン構えからL	技後←でレインステップ
レイン構えから↑	J.D.構え移行
レイン構えから↓	ヴィットリア構え
<レイン構え>レインステップから出せる技	
レインステップからH	技後レイン構え
レインステップから●	技後レイン構え
レインステップから●、●	[illegible]目をキャンセルして下段攻撃が出る、技後レイン構え
レインステップからL	倒しレイン構え
レナ構えから出せる技	
レナ構えからH、H	アルマーダループへ移行、止めるとレナ構え
レナ構えから●	レナ構え継続
レナ構えから●	レナ構え継続
レナ構えから↑	ロキシー構え
レナ構えから↓	リー構え
<レナ構え>アルマーダループから出せる技	
アルマーダループからH	アルマーダループへ移行、止めるとレナ構え
アルマーダループから●	アルマーダループへ移行、止めるとレナ構え
セイバー構えから出せる技	
アルマーダループから●	セイバー構えを継続
セイバー構えからH	1発目をキャンセルして中段攻撃、セイバー構えを継続
セイバー構えからH、●	2段目から→でしゃがみステップ
セイバー構えから●、●、H、●、H	セイバー構えを継続
セイバー構えからL	アサッド構え
セイバー構えから↑	シャドウ構え
リー構えから出せる技	
リー構えからH	リー構え継続
リー構えから●、●	リー構え継続
リー構えから●	リー構え継続
リー構えから↑	レナ構え
リー構えから↓	ヴェガード構え
ヴィットリア構えから出せる技	
ヴィットリア構えから←	バク宙からヴィットリア構え
ヴィットリア構えから←、H	[illegible]シャドウ構え
ヴィットリア構えからH、●	ヴィットリア構え継続
ヴィットリア構えからH、●、L	1発目をキャンセルして下段攻撃、ヴィットリア構えを継続
ヴィットリア構えから●、●	ヴィットリア構え継続
ヴィットリア構えからL、●、●、●、●	ヴィットリア構え継続
ヴィットリア構えから↑	レイン構え
ヴィットリア構えから↓	カーン構え
アサッド構えから出せる技	
アサッド構えからH、H、H、H	アサッド構え継続
アサッド構えからH、H、H、L、H、H	アサッド構え継続
アサッド構えからH、H、H、●、H、●	アサッド構え継続
アサッド構えからH、H、H、L、L	アサッド構え継続
アサッド構えからH、H、●、H	アサッド構え継続
アサッド構えからH、L、H	アサッド構え継続
アサッド構えからH、●、●	アサッド構え継続
アサッド構えから●、●	アサッド構え継続
アサッド構えから●、H、H、H、H	アサッド構え継続
アサッド構えからL、H、H、L	アサッド構え継続
アサッド構えから●、H、H、●、H	アサッド構え継続
アサッド構えからL、H、L	アサッド構え継続
アサッド構えから●、●	アサッド構え継続
アサッド構えからS、●、●、H	アサッド構え継続
アサッド構えからS、↑	ヴェガード構え
アサッド構えから↓	セイバー構え
シャドウ構えから出せる技	
シャドウ構えからH	シャドウ構え継続
シャドウ構えから●、●	シャドウ構え継続
シャドウ構えから●、●	シャドウ構え継続
シャドウ構えから←、→、●	シャドウ構え継続
シャドウ構えからS、●、H	シャドウ構え継続
シャドウ構えから↑	セイバー構え
シャドウ構えから↓	J.D.構え
ロキシー構えから出せる技	
ロキシー構えからH	ロキシー構え継続
ロキシー構えから●、●	ロキシー構え継続
ロキシー構えから●、●	虎徹拳から派生する技へ、ロキシー構え継続
ロキシー構えから↑	[illegible]構え
ロキシー構えから↓	レナ構え
<ロキシー構え>虎徹拳から出せる技	
虎徹拳から●、H、H、→	攻撃をキャンセルして下段攻撃が出る、ロキシー構え継続
虎徹拳からL、●	攻撃をキャンセルして下段攻撃が出る、ロキシー構え継続
虎徹拳からD、H、H、●、●、●、●、●、●	攻撃をキャンセルして下段攻撃が出る、ロキシー構え継続
虎徹拳からL、H、H、←	攻撃をキャンセルして下段攻撃が出る技後←でフリップ、ロキシー構え継続
<ロキシー構え>フリップから出せる技	
フリップからH、H	レナのアルマーダループへ移行、止めるとレナ構え
フリップから●	虎徹拳から派生する技、ロキシー構え継続
ヴェガード構えから出せる技	
ヴェガード構えからH	ヴェガード構え継続
ヴェガード構えから●、●、H、●、H	ヴェガード構え継続
ヴェガード構えから●	ヴェガード構え継続
ヴェガード構えから↑	リー構え
ヴェガード構えから↓	[illegible]構え

オリジナルコンボを編み出すべし！

連続技指南書

空中コンボを作成するうえで必要な知識と、基本事項をレクチャー！ ダメージ表示も可能なPRACTICE MODEを活用して、コンボに使えそうな技の性質チェックと納得いくまでの練習をしておこう。

テクニック1 連続技の始動と基本構成

連続ヒットする連係技は近距離戦で有効な連続技だが、一発逆転も可能な大ダメージの空中コンボこそ連続技の華といえる。さて、実際に空中コンボを考えるうえでの重要なポイントはふたつ。ひとつ目は、コンボ始動となる技の存在。しゃがみⓂなどの浮かせ技が代表的だが、"崩れ"を6発する技も重要なコンボ始動技だ。

ふたつ目のポイントは、コンボ中に組み込んでいく技の選定。各キャラごとに浮かせ直しと締めに向いた技があるのでチェックしておこう。



←崩れ状態には浮かせ直し技ヒットからコンボへ。



→きりもみ状態になる技は浮かせ直し効果がある。

空中コンボの回避

回避不能に思える空中コンボは、ブーストで回避可能。コンボを食らい始めたら、タイミングよく発動することで攻撃が当たらず落ちる。



←ゲージさえ溜まっていればコンボ回避可能。

格闘超人 連続技大全

全13キャラクターを網羅

12キャラとデイヴァの空中コンボで、クラスごとに代表例をピックアップして掲載&解説!! まずは、これらを練習して決められるようにひたすら練習しよう！

KAKUTO❶
↓→Ⓜ<H、H、S、Ⓜ H、H、Ⓜ H、H、Ⓜ H、H、H> ❷
浮かせ直しにはH、H、Ⓜを使用。ブースト時間を長くするためにH、H、Ⓜの2発目から加速させよう。❸

表の見かた ❶クラス／❷コンボ／❸解説<>内は空中コンボ

Reiji（レイジ）

浮かせ技のメインは↓→Ⓜのショートアッパー。←Ⓜ、Ⓜで崩しも狙える。

KAKUTO
↓→Ⓜ<H、H、S、Ⓜ H、H、Ⓜ H、H、Ⓜ H、H、H>
浮かせ直しにはH、H、Ⓜを使用。ブースト時間を長くするためにH、H、Ⓜの2発目から加速させよう。

CHOJIN
←Ⓜ、Ⓜ S<→→ ↓Ⓜ H、H、Ⓜ H、H、Ⓜ H、H、Ⓜ>
CHOJINクラス共通の浮かせ直し技↓Ⓜを使った崩しからの連続技。KAKUTOクラスはⓁ、H。

Rena（レナ）

意外に空中コンボに乏しいキャラなので、基本コンボを確実に決めよう。

KAKUTO
しゃがみⓂ S<H、H、H、H、H、H、Ⓜ>
浮かせ直しに適した技がないため、加速からH、H、H、H、H、H、Ⓜがいちばん手軽でダメージ大。

CHOJIN
Ⓖ+Ⓜ S<Ⓖ+Ⓜ Ⓖ+Ⓜ ↓Ⓜ H、H、H>
浮かせ技のⒼ+Ⓜは相手の浮きが低いのでS入れ込みが基本。地上コンボの加速中→H×6、Ⓜも強力。

J.D.stone（J.D.ストーン）

タッキングからのショートフックがポイント。タイミングを覚えるべし。

KAKUTO
↓←Ⓜ<H、H、H、H、S、↓H Ⓜ、Ⓜ、Ⓜ、Ⓜ、↓H H、H、H、Ⓜ、Ⓜ>
浮かせたあとのブーストタイミングが重要。ここさえできるようになれば、あとは最速入力で大丈夫だ。

CHOJIN
S Ⓜ、Ⓜ、Ⓜ、Ⓜ<↓→Ⓜ ↓Ⓜ H、H、H、Ⓜ、Ⓜ>
CHOJINクラスならカウンター&ブースト中に連続ヒットするⓂ、Ⓜ、Ⓜ、Ⓜを浮かせ技に使える。

Khan（カーン）

浮かせ技のしゃがみⓂは硬直時間が長いので、ブーストまで1セット！

KAKUTO
しゃがみⓂ S<H、H、H、H H、H、H、H、Ⓜ>
もっとも攻撃発生の速いHでもタイミング的にかなりシビアなので……。初段で落とさないように注意。

CHOJIN
しゃがみⓂ<H、H、H、H、S、Ⓜ H、H、H、H、Ⓜ H、H、H>
CHOJINクラスでは、H、H、H、H、Ⓜで相手を浮かせ直すことが可能なためにダメージアップ。

Shadow（シャドウ）

カウンター狙いのしゃがみⓂと、崩し誘発からの連続コンボを覚えよう

KAKUTO
→→Ⓜ Ⓖ+Ⓛ、Ⓜ S<H、H、←H ←Ⓜ>
崩しを誘発する→→Ⓜからのコンボ。浮かせ直し性能を持ったⒼ+Ⓛ、Ⓜを入力してからブースト発動。

CHOJIN
しゃがみⓂ<←H S ←H ←H ←H ←H ←H H、H、H、Ⓜ>
CHOJINクラスではダメージの高い←Hで浮かせ直しが狙えるため、かなりのダメージを取れるぞ。

Vegard（ヴェガード）

しゃがみⓂとライトフラミンゴ中Ⓜではコンボ内容が変化するので注意。

KAKUTO
しゃがみⓂ<H、H、H、H S ライトフラミンゴ中H、H、H、H、H、H、H、H、H、H、H、H、H、H>
しゃがみⓂからブーストを使用したコンボ。見た目におもしろいがダメージ&安定度ともにいまひとつ。

CHOJIN
しゃがみⓂ<H、H、H S ↓Ⓜ H、H、H ↓Ⓜ H、H、H、H、H、H>
CHOJINクラスなら、↓ⓂとH、H、Hで浮かせ直しが可能。ダメージも取れるので練習すること。

テクニック2 ブースト効果を活かして連続技を強化せよ!!

より強力な空中コンボを考えていくためには、ブースト発動による高速化が必須。単に攻撃スピードがアップして手数が増やせるだけでなく、"きりもみ"状態の浮かせ直し技に変化する場合も多い。また、約3秒間の効果時間を活かせす発動タイミングも重要なポイント。遅めに発動すれば、それだけ長い時間を使うことができるぞ。



←入力タイミングはシビアになるが、連続技の途中にブーストを発動することも可能。少しでもブーストタイムを伸ばすことができれば、それだけコンボのダメージアップにもなっていく。

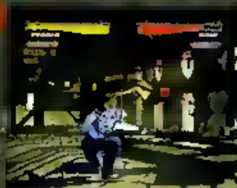
発生&硬直の変化

ブースト中は攻撃が高速化するため、ふつうでは間に合わない崩れ状態への追い討ちが可能。浮かせ直し技をくり返して、ヒットも増やせるぞ!!



専用技と性質変化

ブースト中のみ、きりもみ状態を誘発する技も多い。意外な技がコンボに組み込めるケースも少なくないので、あらかじめチェックしておこう。



ダメージ補正式

地上ヒット ×1.0
地上での連続ヒットする連続技については、一切の補正がかからない状態だ。

空中ヒット ×0.9~0.5
初段は補正なし。2ヒットから10パーセントずつ減算され最後は半分に。

ダウン中ヒット ×0.9~0.5×0.5
ダウン追い討ち&バウンドコンボは空中ヒット×50パーセントの補正となる。

カウンターヒット ×1.5
カウンター時はダメージ1.5倍。連続ヒット時は、2ヒット目から1.0倍だ。

ヴィットリア Vittoria

浮かせ技の基本はしゃがみM。崩しからの空中コンボも狙っていこう。

KAKUTO
しゃがみM<→→M M、M S M、M H、M、M H、H、L、JM、JM、M、M>
M、Mとブースト中H、M、Mが浮かせ直しの要となる技。締めのジャスト入力連続は確実に出したい。

CHOJIN
←H、H、M S<↓M ←H、H ↓M しゃがみH、H、H← セグンド中H、H、H>
崩しからのコンボで、しゃがみMスタートの場合はSまえにしゃがみH、H、Hを入れることが可能だ。

ロキシー Roxy

クラスによってコンボのねらいどころが変化。違いをしっかりと把握しよう。

KAKUTO
しゃがみM<H、H、H →→M>
KAKUTOクラスでは、浮かせ技に乏しく空中コンボにブーストを使ってもダメージアップできない。

CHOJIN
H、H、S、H、H、H<H、H ↓M →H >
2発目と3発目の間にブースト発動を発動するのがポイント。かなり忙しい操作になるので要練習だ!

アサッド Asad

しゃがみMと←M、S、Mは、コンボ内容が変化するので覚えておこう。

KAKUTO
←M、S、M<H、H、L H、H、H>
←M、S、Mからのブースト使用コンボ。手堅くいくなら、浮かせからH、H、Hで締めてもいいぞ。

CHOJIN
しゃがみM<H、H、H S、H H、H、H、H H、H、H、H>
CHOJINクラスでは、ブースト中H、H、H、Hで浮かせ直しが狙える。発動タイミングは練習。

セイバー Sabre

特殊なブースト使用技を絡めた強力な空中コンボが自由自在なキャラ。

KAKUTO
しゃがみM<H、H、●、→↑(しゃがみ左前移動)、H、M>
ゲージ使用技を絡めたKAKUTOクラスの基本コンボ。移動後のH、Mは2発目をディレイ入力で。

CHOJIN
M、M、H、●(ガード崩し) ↓→H<H、H、→H S H、H、→H H、→H、H、H、H、H、H>
ガード崩しからの超絶コンボ。浮かせ直し性能を持つH、H、→Hをくり返してダメージを稼いでいく。

クラッシャー・ラミレス Crusher Ramirez

コンボの段数こそ少ないが……破壊力は高いので練習して覚えよう。

KAKUTO
しゃがみM<→H、H>
効果的な浮かせ直し技がないので、ゲージは使わなくていい。→H、Hはタイミングを身体で覚えよう。

CHOJIN
→H、M S →→M<↓M →H、H>
地上よろけから空中コンボへとつなげる連続技。締めの→H、Hは、→H、Mにすることで安定度アップ。

イン・カイ・リー Ying Kai Li

浮かせ技よりも、崩しからのコンボが充実!　ヒット確認が重要だぞ!

KAKUTO
←M S、→→M<→→M →→M →→M >
←Mの崩しから狙える連続技。浮かせ直しに使うS、→→Mは入力タイミングを覚えてす速くくり返そう。

CHOJIN
→→M(崩れ) S、L、M<M、H M、H しゃがみH>
CHOJINクラスならM、Hを使っての浮かせ直しが可能。しゃがみMからでもダメージが取れるぞ。

ディヴァ Daeva

空中コンボも最強の名に恥じない大ダメージを取れるものが多いぞ。

KAKUTO
しゃがみM<H、H、→H S →→M →→M H、H、H、M>
→→Mを浮かせ直しに使った安定コンボ。→→Mは連続入力のタイミングが難しいのでくり返し練習だ。

CHOJIN
H、H、H、H<通常構えH、H、→H J.D.構えダッキング(前)M、M、M、M、M
ゲージ未使用の基本コンボ。ちなみにブースト中は→Hで相手を浮かせ直すことができるので要研究!

中盤ラウンドのメダルの場所をマップつきで徹底攻略!!

BLiNX THE TIME SWEEPER ブリンクス・ザ・タイムスイーパー



今回はラウンド4～7を一挙攻略 各マップ上の矢印は、初期装備で取れるメダルをすべて入手するための道順だ。

タイトル	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクション
発売日	発売中(2002年12月12日)	価格	6800円(税別)
開発	アートゥーン	制作者	プロデューサー/小島顕紀、ディレクター/大島直人
ブロック数	20ブロック	システム対応	5.1ch HDTV
その他	―		

ヒミツのメダルをムダなく集めるためのおすすめルート!

ラウンド4 アラームマウンテン

いたるところに爆弾が散らばっている世界、アラームマウンテン。爆弾は、ガラクタに代わる弾として攻撃に使うほか、1発だけ撃ってほかの爆弾の誘爆を起こし、フロアの広い範囲にダメージを与えたりできる。なお、このラウンド4のショップでは、16tのおもりを吸い込めるレベル3の掃除機、TS-16000が初登場。非常に高価だが、早めに手に入れれば入れるほど、以降のメダル集めの効率がアップするぞ。



↑落ちている爆弾は1度吸い込むと点火される。自爆、誘爆にはくれぐれも注意!



↑ボムスイッチは、的に爆弾をぶつけると仕掛けが作動する。ガラクタでは無反応だ。

ラウンド4 セカンドプレイのチェックポイント

初期装備のみで取れるメダルの数は12個中9個。レベル2の掃除機を持っていれば11個まで回収が可能になる。アクション的にもとくに難しい場面はないので、かなりメダルを集めやすいラウンドと言える。各ステージマップを参考にして確実に集めておこう!



↑お金さえあれば、このラウンドにあるショップでレベル3の掃除機を買うことが可能。16tのおもりがどかせるようになれば、もう怖いものナシだ!



←ステージ1の金メダルはレベル2でも可。



→ステージ2の赤メダルもレベル2以上の掃除機があればラクラク取れる。

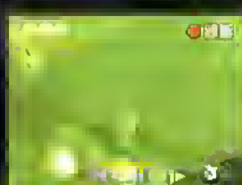


マップDATA

1. モンスタールーム
2. シーソーでジャンプ移動
3. シュートスイッチを押す(4が開く)
4. タムタムドア
5. タムタムスイッチを押す(6が作動)
6. 跳ね橋
7. 崩れ橋
8. シュートスイッチを押す(バルーンが出現)
9. バルーンで移動
10. 下に降りて赤メダルを入手
11. 枝の上から銀メダルを入手

録画再生でシーソージャンプ!

初登場のシーソージャンプ台では、録画・再生の時間操作を使おう。録画時にシーソーの丸印の上でジャンプをくり返しておき、再生が始まったらシーソーの反対側に乗ると、上のフロアまで飛び移れるぞ。ゴールの直前にいるウォータードラゴンは、非常にHPが高い強敵だが、手前の橋の上から爆弾を撃って誘爆を起こせば、比較的ラクに倒せるハズだ。



←シーソーは録画中に緑色の丸印の上でジャンプし、再生時に反対側へ。



←行き止まりでスイッチを押すとバルーンが登場。吸い込むと移動できるぞ。

ヒミツのメダル

- 8にあるハシゴを降りて、奥に進んでいくと宝箱の向かいに青メダルがある。3つ目の崩れ橋の下から行くと近道。
- ウォータードラゴンがいるフロアの手前、池の中に赤メダルが落ちている。帰りはバネを使って橋の上に戻ろう。
- らせん塔を上ってゴールへ向かう途中、11の枝木の上に銀メダルがある。慎重に枝の上に乗り、掃除機で吸い取ろう。
- 入手するにはレベル2以上の掃除機が必要。赤メダル付近の池にあるガラクタをどかすと、隠し部屋に入れるぞ。

スタートゲート ゴールゲート タムタムドア ワンウェイドア モンスタードア タムタムスイッチ シュートスイッチ ボムスイッチ バネ

レベル2以上の強敵が多数登場

最初のタムタムドアは、手前にあるボムスイッチを押すと開く。このとき、的に近すぎると爆風に巻き込まれるので注意しよう。難関は、強敵が多数待つゴールのあるフロア。あらかじめガラクタを満タンにしておき、フロアに入ったらすかさず一時停止やスローを使うなどして確実に倒していこう。全滅させたあとは、ゴール裏のメダル回収も忘れずに！



←銀メダルは木の根の中に隠れている。④の位置から掃除機で吸い取ろう。



←乗ると倒れるドミノ岩は、一時停止か巻戻しで固定してから移動しよう。

STAGE ステージ2



マップDATA
①ガッチャンゲートを通過（全メダルを入手） ②ボムスイッチを押す（③が開く） ③タムタムドア ④銀メダルを入手 ⑥モンスタールーム ⑤タムタムスイッチを押す（⑦が開く） ⑦タムタムドア

ヒミツのメダル

- スタート直後のガッチャンゲートをくぐると金メダルがある。ゲートは一時停止で止めないと通過できないぞ。
- 木の根に包まれるように隠れている。④で掃除機を使って吸い取るか、ドミノ岩の部屋にあるバネで飛んで下から。
- ゴールゲートの後ろのくぼみに青メダルが隠れている。見落としやすいので、ゴールするまえに確実にゲットを。
- レベル2以上の掃除機が必要。ドミノ岩のフロアにある廃機械のガラクタをどかして、メダルの隠し部屋に入ろう。

STAGE ステージ3



マップDATA
①モンスタールーム
②タムタムスイッチを押す（③が出現）
③バネ
④バルーンで移動

山の頂上付近はモンスターの巣窟！

銀メダルを取るには、進行ルートから大幅に遠回りしなくてはいけない。1度のプレイでメダルをすべて取りたい場合は、青→銀→赤（→金）の順に取ってタイムロスを抑えよう。バルーンで移動したあとは、ウォータードラゴンなどの強力な敵がつぎつぎに現れる。爆弾や時間操作を使って効率よく倒しながら、ゴールがある頂上を目指していこう。



←連続する空中バネは、つぎのバネを正面にとらえ体勢を整えてから飛ぼう。



←青メダルを取る場合は、連続バネを上りきったあと、浮きキューブ方面へ。

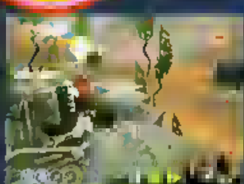
ヒミツのメダル

- 浮きキューブの先の岩場の上に青メダルがある。一度でも足を踏み外すとやり直しなので、慎重に渡っていこう。
- 青メダルの場所から、下の地面に飛び降りた付近に銀メダルが。スタート後、ふつうに下から行っても取れる。
- ドミノ岩を渡っていかないと入れない空洞の中に赤メダルがある。メダルの頭上の階層から飛び降りても入手可。
- 入手にはレベル3の掃除機が必要。バルーンで移動したあと、再び地上に降りないと行けない場所にメダルがある。

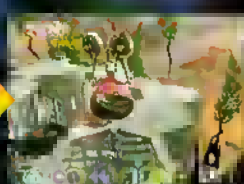
敵の攻撃直後を狙って反撃！

BOSS ヤギタマII HP 5

動きがす速いため、不意に押しつぶされないよう、ステージ全体が見渡せるような距離を取って戦おう。また、最初は逃げながら、弾となるガラクタを集めておくことも重要だ。敵が両手で交互にガラクタを投げてきたら、6個目を投げ終えたあとが反撃のチャンス！ 動きが止まっているあいだに確実にダメージを与えていこう。後半、持っている杖が1本になると、連続で体当たりしてくる。移動中は無敵だが、一定時間逃げ切ると動きが止まり、キョロキョロとブリンクスを探す。そのスキを逃さず、ガラクタをぶつけるのだ！



←連続で投げてくるガラクタは6個。走り続けていれば避けられるハズ。



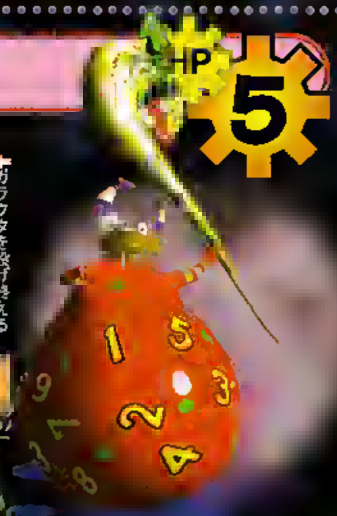
←ガラクタを投げ終えると、しばらく動きが止まる。反撃だ！



←連続体当たり中は赤く光るブロックがつぎの着地点。ブロックの縁を走るとかわしやすい。



↑ステージがデコボコになったらくぼみにはまらないように注意。



ラウンド1のボス・ヤギタマがさらに進化したモンスター。連続ガラクタ投げやステージの地形変化など、格段に手強くなっている。

空中バネ　スロットスイッチ　バルーン　はしご　割れる場所　浮きキューブ　宝箱　ドミノ岩　ガッチャンゲート　爆弾タル　16tおもり

ラウンド5 エルダーキャッスル

古代文明の城、エルダーキャッスルはトラップの宝庫。爆弾タル、振り子ゲート、トゲの床など、一発でミスになってしまうものも多い。なかでも速い振り子や落ちる足場など、時間操作が必須なワナには要注意。一時停止やスローの時間操作ストックを切らさないように進み、必要な場面で使えるように気をつけよう。また、移動床や移動柱も非常に多い。もし行き止まったら、押し忘れているスイッチがないか確認！



↑落とし穴の下はトゲの床。なんてトラップも多い。怪しい場所は慎重に移動しよう。



↑振り子ゲートは遅いものと速いものがある。速いほうは一時停止やスローが必須だ。

ラウンド5 セカンドプレイのチェックポイント

このラウンドではな　　初期装備のみで9個全部のメダルを取ることができる。とはいえ、特殊な掃除機が必要ないぶん、要求され　クションの難度は全ラウンド随一の高さ。とにかくUターンジャンプができないことには始まらないので、練習あるのみだ！



↑Uターンジャンプは最初が肝心。足場から"ジャンプせずにそのまま歩いて"メ　ルの上に落ちるのだ。そしてメダルに触れた瞬間、空中でジ　ンプ



←落ちた瞬間にジャンプを押すよ



↑うまく空中でジャンプできたら、方向を制御してもとの足場に戻ろう。

ステージ1



マップDATA
① タムタムスイッチを押す（②が作動）
② 移動床
③ タムタムスイッチを押す（⑤が作動）
④ モンスタールーム
⑤ 移動床

一時停止で安全に通過しよう

モンスタールームを抜けると、振り子ゲートと移動床が交互に連続する通路が現れる。ここでは振り子の動きを見きって通過することも可能だが、先の見通しが悪いため、一時停止で振り子を止めてから通ると安全だぞ。また、ゴール直前にあるブロックの足場は、乗ると落ちるトラップになっている。事前に一時停止で固定するなどしてから渡ろう。



←赤メダルは、ジャンプせずに飛び降り、取った瞬間にバック転するのだ。



←落ちる床はブロックの模様が違うので、よく見るとわかる。慎重に！

ヒミツのメダル

- ジャンプしないで飛び降り、メダルに触れた瞬間にバック転か二段ジャンプでもとの場所に戻るとゲットできる。
- ガッチャンゲートの先の部屋で巻戻しを使い、石柱を復元すると取れる。行きと帰り、2回分の一時停止が必要だ。
- 足場が落ちるので、まずは一時停止で床を固定。メダルに飛びつき、すぐに二段ジャンプでもとの床へ戻ろう。

足を踏み外さないように

遺跡内部をらせん状に上っていく構成のステージで、最下層の大部分はトゲの床になっている。通路には移動床や浮きキューブなど不安定な足場が多いが、うっかり足を滑らせて下に落ちないように注意しよう。また、ここで取れる銀と赤のメダルは、入手アクションの難度がかなり高めになっている。何回か挑戦する覚悟で、根気よく挑戦していこう。



←爆弾タルは触れると爆発するが、一時停止中なら吸い込むことが可能。



←タルに乗って巻戻しを使うと、ゴール付近の最上層まで移動することも。

ヒミツのメダル

- 最上層付近の空中に浮いている。巻戻し中のタルに乗って最上層へ移動し、メダルの上から飛び降りて入手しよう。
- 通路が分かれているフロアでガッチャンゲートのほうを通過。その先にある石柱を巻戻しで復元すると取れる。
- 落とし穴の下に隠れているので、床が崩れた直後に巻戻しを使う必要がある。タイミングはかなりシビアだぞ。

ステージ2



マップDATA
① タムタムスイッチを押す（③が作動）
② 銀メダルを入手
③ 移動柱
④ 金メダルを入手
⑤ ふたつのプッシングスイッチを押す（⑥が開く）
⑥ タムタムドアツー
⑦ モンスタールーム

スタートゲート　ゴールゲート　タムタムドア　ワンウェイドア　タムタムドアツー　タムタムスイッチ　プッシングスイッチ　シュートスイッチ　バネ　空中バネ

タイムオーバーに注意

スタートからゴールまでの移動距離が長いため、スピーディーな移動と戦闘が求められる。とくに移動面では、タムタムスイッチによって作動する移動装置が多いため、すべてのスイッチを確実に押していくことが最重要になるぞ。また、ステージ終盤では速い振り子ゲートをはじめ、時間操作なしでは通過不可能、または通過困難なポイントが続出する。各フロアでの戦闘も激しいので厳しいところだが、なるべく一時停止やスローを温存しながら進み、終盤にあるトラップの突破に備えよう。

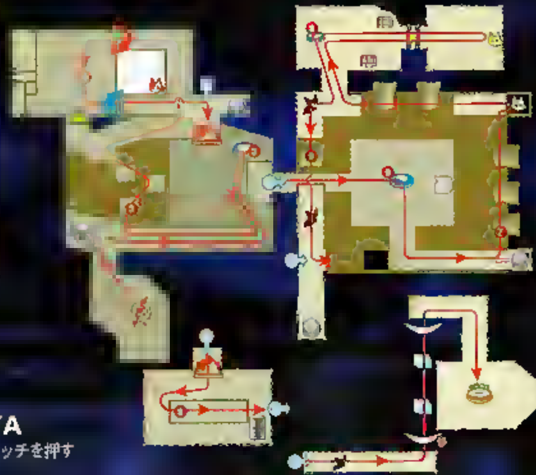

←最初のガッチャンゲートはくぐる必要はない。右から回り込めるぞ。


←ゴール直前にあるふたつの振り子のうち、ひとつ目は時間操作が必須！

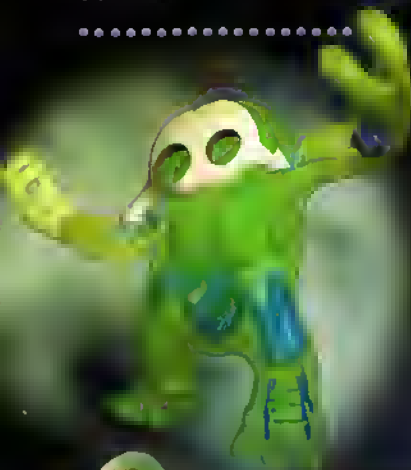
ヒミツのメダル

モンスタールームを出た左側に赤メダルがある。岩が止まっている通路の柵からジャンプすれば簡単に取れるぞ。	ジャンプせずにそのまま飛び降り、メダルに触れた瞬間にバック転などでもとの位置に戻るパターンでゲット。	ガッチャンゲートの奥にあるため往復2回分の一時停止が必要。ただし、ゴール前の速い振り子のぶんもお忘れなく。

STAGE ステージ 3



マップDATA
1. タムタムスイッチを押す（5が作動）
2. タムタムスイッチを押す（3が作動）
3. 移動柱
4. モンスタールーム
5. 移動階段
6. タムタムスイッチを押す（7が作動）
7. 移動床
8. タムタムスイッチを押す（9が作動）
9. 移動床
10. 速い振り子



BOSS ジャイアンク

HP 5

本体よりも小玉を優先して攻撃！

まずは、ボスと距離を取りながらステージの隅に移動し、弾となるガラクタを補給。ジャイアンク本体にダメージを与えられるのは人型のときだけ。回転している球状のときは無敵のため、体当たりしてきたら左右のどちらかに大きく移動してかわそう。分身の小玉は、本体がダメージを受けるたびに3体ずつ放出され、個別に回転攻撃をしてくる。小玉は最大12体まで増えるので、現れたらすぐにまとめて倒しておこう。


↑ガラクタはステージの隅に落ちてくる。スキを見て補給しよう。


HP 1

ガラクタでできたタイムモンスター、ジャンゴレムの進化形。本体にダメージを与えると分身の小玉を放出し、同時に攻撃してくる。

小玉は早めに倒していこう


←空中でしばらく回転したあと人型に戻り、無防備になる。攻撃のチャンス！




←↓回転中は無敵。軌道を予測しつつ、左右のどちらかに大きくかわすのだ。


←ダメージを与えるたびに小玉が出現。体当たりしてくるので早めに倒そう。

ベテランタイムスイーパー MEMO 1

時間操作必須ポイント

石像は巻戻しで修復、シーソーは録画再生で大ジャンプ、ガッチャンゲートは一時停止で通過……などなど、"このギミック（仕掛け）にはこの時間操作"、といった特定の組み合わせはすでに紹介してきたとおり。ここではその応用として、状況によって複数の時間操作が有効なケースを紹介しよう。

●近づくと崩れる足場

崩れ橋や崩れ床など、ブリンクスが近づくと崩れて通れなくなってしまう足場。崩壊後は巻戻しで修復するしか手はないが、崩れるまえなら一時停止や巻戻しで固定して通ることも可能。崩れきるまえならスローも有効だ。


↑あらかじめ一時停止を使えば、崩れるまえに通過可能。


↓崩れるまえに巻戻しを使っても、足場を固定できるぞ。

●タムタムドアツー（二重ドア）

録画再生でふたつのスイッチを同時に押す。これが二重ドアの基本的な開けかた。だが場所によっては、ひとつ目のスイッチを踏んですぐに一時停止を使い、ふたつ目のスイッチまで走る、などの方法でも通れる場合も。


↑1枚目のドアを開けたらすぐに一時停止をかけて移動。


↓一時停止が切れた直後に2枚目を開け、また一時停止！

スロットスイッチ　バルーン　石像　はしご　崩れる通路　移動床　移動柱　転がる岩　振り子ゲート　ガッチャンゲート　爆弾タル　1tおもり

ラウンド6 トゥモローバレー

薄暗い鉱山道を無人のトロッコが走る世界、トゥモローバレー。このラウンドではせまい足場が多く、あやまって足を滑らせようものなら深い谷底の彼方に消えてリトライを失ってしまう。通路になるレールが途切れないように、分岐スイッチを切り替えながら進んでいこう。倒すには9発ものガラクタを必要とするファイアードラゴンをはじめ、敵もさらに強力になってくるため、ガラクタのムダ撃ちは避けるように。



↑レール分岐スイッチの切り替えは1度きり。的にガラクタをぶつけると切り替わる。



↑走行中のトロッコは自分では止められない。いっしょに谷底に落ちないよう警戒を！

ラウンド6 セカンドプレイのチェックポイント

初期装備で入手可能なメダルは9個中7個。今回掲載しているのはファーストプレイ時のベストルートだが、これに沿って進むと、分岐点の反対側まで調べる時間の余裕はなくなってしまう。隅々まで調べたいときはプレイを何回かに分けてまわるのもいいだろう。



↑ステージ1では、スタート近くの16tの先、宝箱の中に銀メダルがある。ゴールへの進路からは完全な回り道となるので、取ったらすぐにルート復帰しよう。



↑ステージ2ではトロッコの逆送がポイント。



→地形の高低差が大きいためメダルを見つけにくい。視点を切り替えて捜そう。

ステージ1



マップDATA

1. レール分岐スイッチを押す（2が切り替わる）
2. 分岐点
3. 岩を踏み台にして金メダルを入手
4. 速い振り子
5. 崩れる橋
6. タムタムスイッチ、シュートスイッチ、ボムスイッチをすべて押す（7が開く）
7. タムタムドアスリー
8. モンスタールーム

谷底行きのトラップが多数

スタート直後からファイアードラゴンが登場。近づくと火の玉を吐いてくるが、ガラクタを連射して攻撃させるスキを与えなければ、それほど苦戦はしないはず。5の崩れ橋、ゴール直前のベルトコンベア地帯ほか、ステージ後半では一時停止を多用する。そのためタムタム団との戦闘などで、一時停止を多くストックするようにしておくといいぞ。



↑フリーズ掃除機があれば、一発でファイアードラゴンのガードを粉砕。



↑ベルトコンベア地帯は敵と爆弾タルが待つ難所。一時停止で安全に渡ろう。

ヒミツのメダル

シーソーのある場所から、岩が転がってくる通路の下に降りて進むとメダルがある。途中の爆弾タルには注意。	岩が転がってくる通路の左側。見えにくくジャンプしても届かないので、転がる岩を踏み台にしてゲットしよう。	入手にはレベル3の掃除機が必要。16tにぶつかりながら足場の縁に立ち、掃除機で吸い込むと道が開けるぞ。

トロッコに乗って山道を周遊

レール上を滑走するトロッコが初登場。レール分岐の切り替えに失敗すると周回し続けたり、レールが切れて谷底に落ちてしまったりするが、うまく使えば移動時間を大きく短縮できるぞ。トロッコに乗りながら分岐スイッチを切り替えるのが難しい場合は、さきにスイッチを切り替えておき、それからトロッコまで戻って乗り込むのもひとつの手だ。



↑トロッコで移動中、レール脇のアイテムは掃除機で吸い取っていこう。



↑ガードア周辺の敵の攻撃は激しい。石の床は一部が崩れ落ちるので注意。

ヒミツのメダル

最初のレール分岐を切り替えずに進むと行ける岩場。その階段の上にある。少し先から16tをどかして入ることも可。	ガードアたちがいるフロア手前の岩山の陰に隠れている。トロッコから降りたら、戦うまえに歩いて取りにいこう。	跳ね橋を渡ったあとのトロッコに乗って巻戻しを使おう。逆送してレールを上りきった部屋に金メダルがあるぞ。

ステージ2



マップDATA

1. プッシングスイッチを押す（2が開く）
2. タムタムドア
3. レール分岐スイッチを押す（4が切り替わる）
4. 分岐点
5. モンスタールーム
6. レール分岐スイッチを押す（7が切り替わる）
7. 分岐点
8. ボムスイッチを押す（9が作動）
9. 跳ね橋

スタートゲート　ゴールゲート　タムタムドア　モンスタードア　タムタムドアツー　タムタムドアスリー　タムタムスイッチ　プッシングスイッチ　シュートスイッチ　ボムスイッチ　レール分岐スイッチ

高速トロッコアクションの連続！

勢いよく走るトロッコに乗って進んでいく展開の速いステージ。スタート直後に乗るトロッコからして、谷底へ落ちるギリギリでジャンプして対岸に渡る、というハイテクニックぶり。そのあともトロッコに乗りながらの戦闘・分岐スイッチの切り替えなど、高難度のアクションが続くので、まずは敵の配置をしっかり覚え、エリアごとに対処していこう。また、②の二重ドアでの録画、⑦のトロッコの巻戻しなど、特定の時間操作が必要な場面も存在する。事前に使う時間操作を準備しておき、臨もう。



←トロッコがギリギリまで対岸に近づいたときに二段ジャンプで移動―



←⑦の谷間は、巻戻しで逆送したトロッコで渡る方法以外は非常に困難。

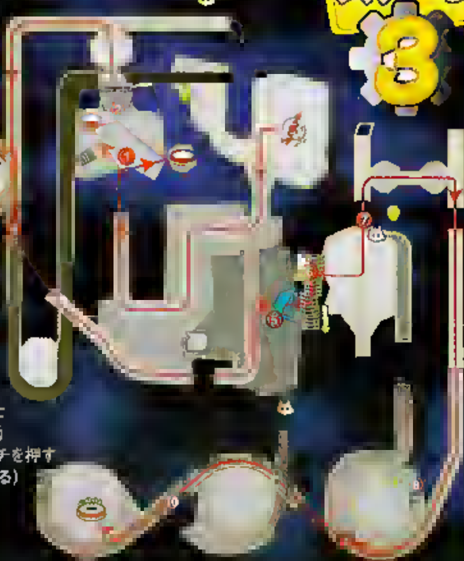
ヒミツのメダル

最初のトロッコの進路とは逆方向にあたる岩山の中の部屋。ふつうは行かない場所なので見落としがちだぞ。	ふたつ目の分岐を切り替えずにトロッコに乗り続けると、レールを飛び越えてたどり着ける。帰りはバルーンで。	ゴールするまえに隣りの高台から下のレールに降りていくと発見できる。宙に浮いているので掃除機で吸い取ろう。

マップDATA

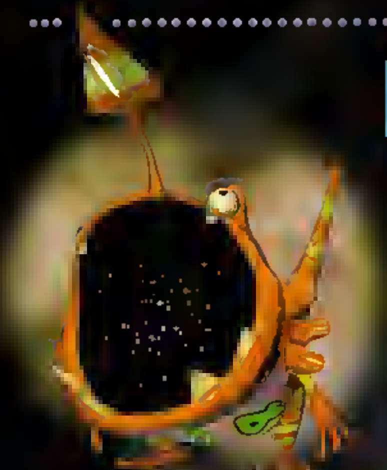
① ふたつのプッシングスイッチを押す（②が開く）
② タムタムドアツー
③ レール分岐スイッチを押す（④が切り替わる）
④ 分岐点
⑤ モンスタールーム
⑥ 速いベルトコンベア
⑦ 巻戻しで逆送させたトロッコに乗って移動
⑧ レール分岐スイッチを押す（⑨、⑩が切り替わる）
⑨ 分岐点
⑩ 分岐点

STAGE ステージ 3



BOSS ケローゴンⅡ

HP 5



ラウンド2のボス、ケローゴンの進化形。弱点や行動パターンなど、基本的な性質はケローゴンと変わらないが、連続体当たりや地形崩しなど、攻撃力は数段パワーアップしている。動きもす速いぞ。

短期決戦で勝負をつけよう

ケローゴンⅡはガラクタを2、3個はき出したあと、高速体当たりや地形を崩して攻撃してくる。弱点は、過去のケローゴンと同じく背中や側面。そのため敵の移動中に一時停止やスローを使って回り込んでからダメージを与えるのもいいが、高速体当たりを左右どちらかに大きくかわし、すかさずふり向いて背面にガラクタを当てれば、時間操作なしでも十分に倒すことは可能だぞ。時間の経過とともにフロアがせまくなり、高速体当たりを避けにくくなるため、短期決戦で倒してしまおう。



↑立ち止まって力み始めたら、高速体当たりの前兆。警戒しよう。

高速体当たりをかわすのだ！





←左右どちらかに体当たりをかわすと、一瞬、背面をとれる。すかさず反撃だ！



←地形崩し中は、ステージの端にいると危険。外側から崩れるので、中央へ避難。



←↓大量のタルを転がしてきたときに一時停止を使えば、一気に弾を補給できるぞ。

ベテランタイムスイーパー MEMO 2

強敵モンスター攻略！

ほとんどのタイムモンスターには強さのバリエーションがあり、レベルが高いモンスターほどHP（ヒットポイント）が高くなる。レベルの違いは、そのモンスターの体の色で判別することができる。ここでは、中盤ラウンド以降に登場する手強いモンスターについてワンポイント対処法を紹介しよう。

モールゴン

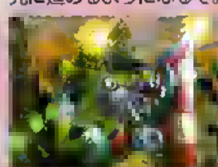
地下を移動するときに舞い上がる土煙と交差してからふり向いたり、一定の距離を置くと、地面から顔を出しやすいようだ。



↑地上に顔を出しているときが唯一の攻撃のチャンスだ。

ガードア

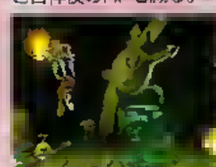
紫色のドアに近づくと中から本体が現れ、周囲をフワフワと飛び回る。本体を倒すとドアが消え、先に進めるようになるぞ。



↑敵意はないのか、とくに攻撃したりもしてこない。

ジャンゴレム

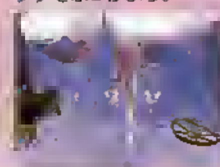
近づくと合体して迫ってくるが、合体まえなら体の各パーツを吸い込むことが可能。パーツが減ると合体後のHPも減る。



↑合体まえに3つのパーツを吸い込むと倒したことになる。

タイフォン

竜巻が終わると最初の出現地点にワープし、一定時間、無防備状態になる。この瞬間を逃さずにガラクタをぶつけよう。



↑竜巻自体には、巻き込まれてもダメージは受けない。

ベルトコンベア　跳ね橋　空中バネ　スロットスイッチ　シーソージャンプ台　バルーン　はしご　崩れる場所　浮きキューブ　宝箱　転がる岩　分岐点　ガッチャンゲート　爆弾タル　16tおもり

ラウンド7 エヴァーウインター

B1Q64の最北に位置する雪と氷の銀世界。このラウンドは地面が凍っているため、移動時につるつると滑ってしまうのが特徴。走っている途中でバランスを崩すとしりもちを着いてしまい、この状態のときはガラクタ攻撃などができなくなる。敵が近くにいるときや、足場が崩れる場所では思わぬピンチを招くこともあるので注意が必要だぞ。まずは、こまめにバランスを取りながら転ばずに移動するクセをつけよう。



⬆氷の海や凍った池に落ちると一発でミス。一瞬で氷り漬けになってしまう。


⬆氷の坂を滑っている途中は、時間操作機は使えない。地面に着地してから！

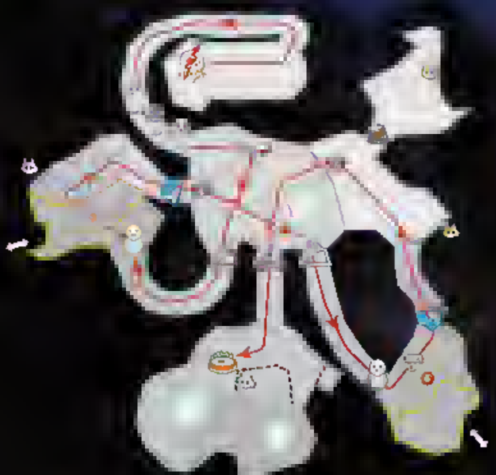
ラウンド7 セカンドプレイのチェックポイント

努力次第では、レベル1の掃除機しか持っていない状態でも12個中9個までメダルを入手可能。氷海に滑り落ちやすい場所が多いので、慎重な操作を心がけたい。ステージ2の2回目以降では、ガッチャンゲートを通ってメダルを取るルートにも挑戦してみよう。


⬆氷の端に立ったときは、ジャンプしたり、滑る方向の逆を向いて掃除機で吸い込むことで、滑りを止めることができる。細かく吸い込みながらメダルに近づこう。


⬅ガッチャンゲートは一時停止で通過する。

➡久しぶりに登場のF.Fバネ。早送りの時間操作は持っているかな？



STAGE ステージ1

3つのタムタムドア

最初の坂を滑り降りると、3つのタムタムドアがある広場に到着。ここを経由してステージ全体をめぐり、3つのドアを順番に通過する構成だ。ドアを開けるスイッチはすべてプッシングスイッチ。一時停止や録画再生を使ってドアを開け続け、確実に通過していこう。さきにトゲタマやタイフォンなどのジャマな敵を片づけておくと、より安全になるぞ。


⬅スイッチを押してドアまで走るときは、転ばないように途中でジャンプ。


⬅モンスタールームでは自分の位置を調整し、移動地面の手前から攻撃。

マップDATA

①プッシングスイッチを押す（　が開く） ②タムタムドア ③モンスタールーム ④プッシングスイッチを押す（　が開く） ⑤タムタムドア ⑥モンスタールーム ⑦プッシングスイッチを押す（⑧が開く） ⑧タムタムドア

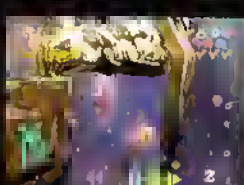
ヒミツのメダル

⑦のスイッチがあるフロアの崖にメダルが隠れている。さきに敵を倒してから掃除機でゲットしよう。	移動床から左端に立つと見え隠れしている。敵を倒し、フロアの安全を確保してから掃除機で一気に吸い取ろう。	入手にはレベル3の掃除機が必要。16tをどかして進む隠し部屋の中に、ハートとお金に囲まれてメダルがある。	入手にはレベル2以上の掃除機が必要。ゴールゲート横のお金が落ちている階段の下、ガラクタの中に埋もれている。

つぎつぎと崩れていく氷の大地

①、②、⑤と続けざまに地崩れが起こるため、足場の危険度が高い。修復用の巻戻しや、崩壊を事前に防ぐ一時停止の時間操作ストックを切らさないように進もう。滑り坂の下のモンスタールームでは、ガッチャンゲートの向こうにいる敵を倒すことも忘ずに。また、⑤を渡るとウォータードラゴンが突進してくるので、ガラクタを多めに用意しておくこと。


⬅隣りの部屋のトゲタマも倒さないとドアは開かない。一時停止が2個必要。


⬅ドア越しでさえ、近づくと崩れてしまう地面もある。時間操作で渡ろう。

ヒミツのメダル

②から続く坂の下。まわりは氷の池のため、直接取ることはできない。ギリギリまで近づいて掃除機で吸い取ろう。	F.Fバネの上に乗って早送りを使い、大ジャンプ。すると、空中にある金メダルをゲットできる。滑るので注意。	⑤の手前の狭い足場の陰に青メダルが浮いている。そのままでは取れないので、視点を切り替えて掃除機で入手。	スタート地点から一気に最下層に降り、一時停止でガッチャンゲートを通る。入手後はそのまま①を渡った場所へ。

STAGE ステージ2



マップDATA

①崩れる地面 ②崩れる地面 ③モンスタールーム ④F.Fバネ（金メダル入手） ⑤崩れる地面

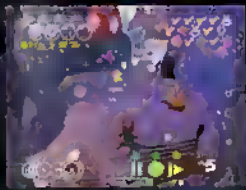
スタートゲート　ゴールゲート　タムタムドア　モンスタードア　タムタムスイッチ　プッシングスイッチ　F.Fバネ

STAGE ステージ 3

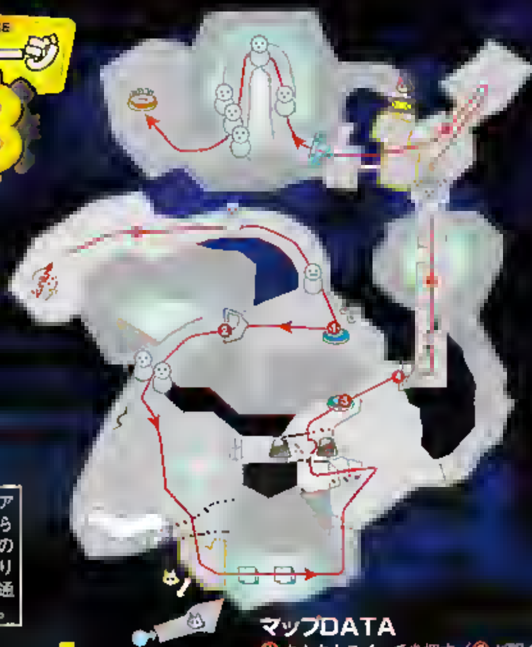
難所が目白押しの長距離ステージ！

ゴールまでの総移動距離が長く、敵の数も多いため、気づくと時間切れになりがち。進行ルートを把握して、各エリアの突破法をひとつひとつ積み重ねていこう。なかでも、敵が固まって出現する③の下の広場や⑥のモンスタールームでは複数の同時攻撃を相手に苦戦するハズ。時間操作を絡めて攻撃し、時間短縮に努めるのもいいだろう。また、弾にするものが少なめなので、ガラクタをはき出す敵を残しながら戦ったり、アイスタートルの高台、⑤の下にある氷の池周辺で補給するなどの対策を。


←⑤で時間操作が残っていないと、坂を渡れずにやり直し。事前に準備を。


←ガードアの裏側にはトゲタマがいる。全部倒すとゴールへのドアが開くぞ。

ヒミツのメダル			
浮きキューブの手前の移動地面に立って視点を調節。端から滑り落ちないように近づき、掃除機で吸い上げよう。	入手にはレベル3の掃除機が必要。③の下を通って進める近道ルート、16tに挟まれた通路の中に銀メダルがある。	アイスタートルのいる丘の下、トンネルの丘中に置いてある。ゲットしたあとは、もう一度丘に戻ることになるぞ。	モンスタードアのあとの坂から下に降り、氷の階段を上った場所。帰りはガッチャンゲートを通って移動地面まで戻る。



マップDATA

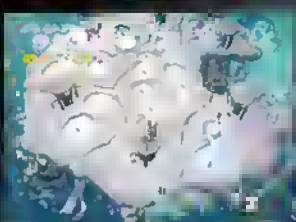
① タムタムスイッチを押す（②が開く）
② タムタムドア
③ タムタムスイッチを押す（④が開く）
④ タムタムドア
⑤ 崩れる地面
⑥ モンスタールーム

BOSS アイスモーラー HP 7


モーラーがさらに進
した姿だが、その強
はモーラーとはまる
比較にならないほど！

出現場所を誘導しながら戦っていこう

アイスモーラーが定期的にはき出すガラクタを吸い込んで弾を調達したら、モーラーと同じ要領で、パイプの上に立っておびき寄せよう。海中や氷の穴を注意深く見ていれば、水中を泳いで接近してくるのが確認できるハズ。真下からかみついてくる寸前に、す速く飛び降りて攻撃するのだ。どこかの穴から顔を出したら、一時停止で動きを止め、ガラクタをぶつけるのもいいぞ（ちなみに、なくなったパイプはしばらくするとまたはき出してくれる）。アイスモーラーⅡはダメージを受けるたびに、ブリンクスがいるブロックの氷原を沈めようとする。いらないブロックに誘導しながら、最後まで中央部が残るように戦っていこう。


←パイプの上に立ち、敵をおびき出して攻撃を加えていく。


↑ダメージを与えたら、沈められてもいいブロックにす速く移動しておこう。



←穴から顔を出したら、一時停止して攻撃してもいい。


←衝撃波に触れるとはじき飛ばされる。遠くから攻撃を。

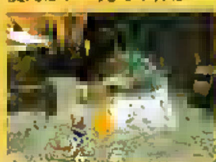
ベテランタイムスイーパー MEMO 3

強敵モンスター攻略2

タイムモンスターはそれぞれ、時間の流れが歪んだ場所を守っている。そのため、彼らのナワバリに近づくと攻撃を仕掛けてくるが、ナワバリの外まで逃げてしまえば、それ以上は追ってこない。戦闘中にガラクタが切れたりしてピンチになったら、一度退却して、態勢を立て直すようにしよう。

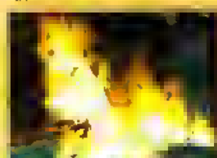
ウォータードラゴン

HPは高いが、ダメージ後の無敵時間がないため連続で攻撃を当てられる。ホットショット掃除機を使えば、一発で本体が！


↑熱々のガラクタなら表面の水のガードを一撃で粉砕！

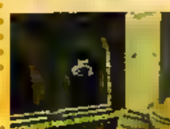
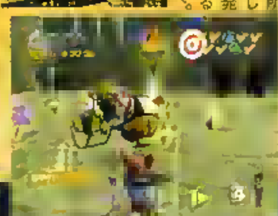
ファイアードラゴン

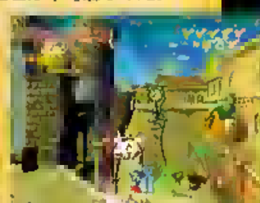
こちらも、連続でダメージを与えることが可能。フリーズ掃除機を使えば、一撃で炎のガードをはぎ取ることができるぞ。


↑ファイアーボールをはき出す前兆を音で察知しよう。

タムタム団のヒミツ

タムタム団の出現パターンは、お金の奪い合い、飛び抜け、偵察の3種類。どれも完全に倒すことは不可能なのだ。



↓お金のある場所に現れ、採取りしようとする。3発ガラクタを当てると退散していくぞ。


↑ゲームの何ヵ所かで特定のスイッチを押すと、プリンセスを抱えたベニートが飛び抜けていく。

スロットスイッチ　崩れる場所　浮きキューブ　宝箱　雪ダルマ　ガッチャンゲート　氷の池　16tおもり

エックス攻略 No.03 PANZER DRAGOON ORTA

パンドラボックスの解説とMISSION1から2 そしてEPISODE5から8を攻略!!



PANZER DRAGOON ORTA

タイトル	パンツァードラグーン オルタ		
発売元	セガ	ジャンル	シューティング
発売日	発売中（2002年12月19日）	価格	6800円（税別）
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー：[illegible] ディレクター：[illegible]
ブロック数	8ブロック	システム対応	5.1ch
その他	同時発売初回限定版（音楽CD同梱）価格6800円（税別）／16：9ワイドTV対応		

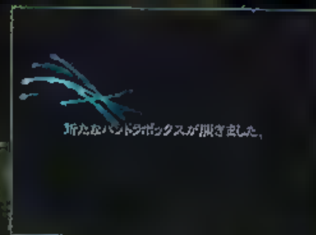
今回はまずパンドラボックスとMISSION1、MISSION2を解説。さらに前回から引き続き、エピソード5から8までを攻略する。

EPISODEとは別のストーリーを収録したパンドラボックスのナゾにせまる!!

パンドラボックスには、『パンツァードラグーンオルタ』に関するデータだけでなく、エピソードとは別の角度から見たゲームが収録されている。本編とは違った魅力をぜひ堪能してほしい。

パンドラボックスの箱を開くためには

新たなパンドラボックスを開き、コンテンツを増やすためには、ある条件を満たさなければならない。その条件は収録されているコンテンツにより異なるが、ステージクリアーやハイスコアを出すことが、鍵を握っている。



↑ゲーム終了後に、このメッセージがでたら新たなパンドラボックスが開いた証拠だ。

BOX GAMEとは

パンドラボックス内にBOX GAMEを発生させるには、エピソードのHARDモードをクリアーすることだ。中にはゲームのほかに、ステージセレクトやコスチュームを変えることができるモードなどが用意されている。



↑BOX GAME内で設定すれば、WORM RIDERでプレイすることもできる！

MISSION攻略

MISSION1から2までを徹底的に解説！

MISSIONは、条件を満たしていれば、パンドラボックス内のSUB SCENARIOSからプレイすることができる。騎乗するのはドラゴンではなく、操作方法も異なる。またMISSION1、2のマップには敵のみ出現し、イベントやアイテムはない。

MAPの見かた	
①	敵が出現するポイント。Enemy Dataと対応している。

MISSION1 イエリコ渓谷

出現条件　HARDでクリアーまたは累計コンティニュー回数20回以上

駆逐砲車で高射砲を落とし、飛空艇を守る。飛空艇が5機撃墜されると、ゲームオーバーだ。

ステージの流れ　エリア①



エリア②



操作方法

L+R	後ろを向く	A	機関銃
LorR	左／右を向く	Lor方向パッド	自機・照準移動
B	リロード	ほかのボタンは使用しない	

エリア① 渓谷

敵の攻撃自体はそれほど激しくない。が、高射砲を攻撃することだけに集中していると味方飛空艇が撃墜されてしまう。飛空艇を守りながら、高射砲を攻撃することがポイントだ。



ポイント1 弾を撃ち落としながら、高射砲を落とせ

味方飛空艇を守るには、高射砲を破壊しながら、高射砲が放つ弾からも守ってやらなければならない。飛空艇を狙った弾は、撃ち落とすことができるぞ。⑨と⑮は右手に隠れているので、通る瞬間に右を向き、撃ち落とそう。



↑隠れている高射砲は、弾を落としてから倒そう。



↑⑪は右手の岩壁の上にいる。見落とさないように。

Enemy Data

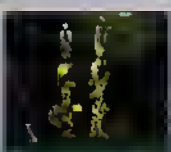
No.	エネミー名称＆数	[illegible]
1	[illegible]×6	[illegible]
2	シーカー対空砲[illegible]×[illegible]	[illegible]撃って来る。
3	シーカー対空砲台×1	[illegible]近づくと[illegible]を撃って[illegible]
4	シーカー対空砲台×5	固定。近づくと[illegible]を撃って[illegible]
5	シーカー対空砲台×2	固定。[illegible]くと[illegible]を撃って[illegible]
6	シーカー対空砲台×2	[illegible]
7	シーカー対空砲台×5	[illegible]
8	シーカー対空砲台×4	[illegible]
9	シーカー対空砲台×1	固定。[illegible]を撃って来る。
10	シーカー対空砲台×5	[illegible]
11	シーカー対空砲台×2	固定。近づくと弾を撃って[illegible]
12	シーカー対空砲台×1	固定。[illegible]を撃って来る。
13	シーカー対空砲台×2	固定。[illegible]弾を撃って来る。
14	シーカー[illegible]砲台×2	[illegible]撃って来る。
15	[illegible]	[illegible]

エリア② 深谷

エリア2の高射砲は味方飛空艇の数により攻撃の激しさが異なってくる。高射砲が射程距離内に入ったら、弾を撃たれるまえに倒し、味方の損害を最小限に食い止めなければならないぞ。



Enemy Check List


シーカー対空砲台

ポイント1 視界を上下と地面に動かそう

ステージ後半は、高射砲の数が多い。油断すると集中砲火を浴び、飛空艇がまとめて撃墜される危険があるので、高射砲が見えたら即攻撃し、弾を撃つ隙を与えないこと。

また、視界を飛空艇に移し、弾を撃ち落とすことも重要だ。視界を上下にこまめに移し、地上と空中の両方を、つねに警戒しよう。横からの弾はスピードが速いので、場所を覚えておく必要がある。


↑②には岩場の上に高射砲が2基いるが、正面なので狙いやすいはずだ。視界に入ったら即座に撃ち落とそう。それから左を向き、②の高射砲を撃ち落とすこと。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
16	シーカー対空砲台×5	固定。近づくと弾を撃って来る。
17	シーカー対空砲台×5	固定。近づくと弾を撃って来る。
18	シーカー対空砲台×1	固定。近づくと弾を撃って来る。
19	シーカー対空砲台×5	固定。近づくと弾を撃って来る。
20	シーカー対空砲台×1	固定。近づくと弾を撃って来る。
21	シーカー対空砲台×2	固定。近づくと弾を撃って来る。
22	シーカー対空砲台×4	固定。近づくと弾を撃って来る。
23	シーカー対空砲台×2	固定。近づくと弾を撃って来る。
24	シーカー対空砲台×3	固定。近づくと弾を撃って来る。
25	シーカー対空砲台×4	固定。近づくと弾を撃って来る。

MISSION 1をクリアーすると新たなパンドラボックスが開く

MISSION 1をAランク以上でクリアーするか、MISSION 1を20時間プレイすると"GAME BOX"内にAIRSHIPが出現する。

MISSION 1と2をAランク以上でクリアーしたときに出現するAIRSHIPとWORMRIDERは、"GAME BOX"内のDRAGONから選択できる。


←Aランククリアーには、味方飛空艇が4機以上必要。


←AIRSHIPは変形ができないので、かなりツライ戦いになる。

MISSION2 雪山

出現条件 EASY以上でEP4をクリアー

MISSION 2は、モボの愛虫ハマ・ハマを操り、帝国兵を倒していく。ステージの最後に出現するシャイハを倒せば、MISSIONクリアーだ。シャイハのHPは倒した帝国兵の数により変化する。

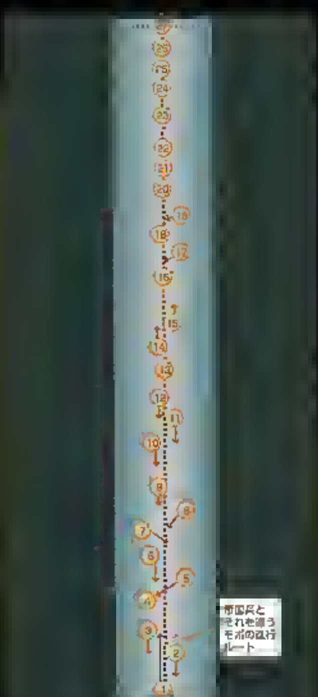

←MISSION 2のマップはひとつだけ。

操作方法

L+R	後ろを向く	A	生命弾・煙幕弾
LorR	左／右を向く	Lor方向パッド	自機・照準移動
B	リロード	ほかのボタンは使用しない	

エリア① 雪山

MISSION1とはかわって、今度は空中戦だ。敵はおもにヤーヴァ・ラウムと戦闘空艇ブート。クリアーするためには、敵を倒していくより、かわして帝国兵を倒すことを優先させたほうがいい。



ポイント1 進路を塞ぐ敵を倒し、帝国兵をなぎ倒せ

このMISSIONでは、走り去る帝国兵を、シャイハのもとにたどり着くまでに倒していく。帝国兵を、7人以上倒さなければ、シャイハは倒せない。

ヤーヴァ・ラウムは邪魔なやつだけ倒せばオーケー。ブートはミサイルが邪魔なので、煙幕弾で攻撃する。帝国兵を倒すときは、体当たりだ。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	帝国兵×15	前方に出現（必死に逃げて行く）。
2	戦闘空艇ブート×1	右側前方に出現。後方へ抜けていく。
3	戦闘空艇ブート×2	左側前方に出現。後方へ抜けていく。
4	ヤーヴァ・ラウム×7	左側前方に出現。進路を横切るように右側に移動。
5	ヤーヴァ・ラウム×3	右側後方に出現。旋回しながら弾を撃って前方へ[illegible]
6	戦闘空艇ブート×2	前方に出現。目の前でターンし[illegible]しながら去る。
7	ウォント・ムーイ×4	左側前方に出現。中央に集まり[illegible]を塞ぐ。
8	ウォント・ムーイ×4	右側前方に出現。中央に[illegible]まり進路を塞ぐ。
9	戦闘空艇ブート×3	前[illegible]に出現。目の前でターンして弾を乱射しながら去る。
10	戦闘空艇ブート×4	左側前方に出現。後方へ抜けていく。
11	戦闘空艇ブート×4	右側前方に出現。後方へ抜けていく。
12	戦闘空艇ブート×4	前方に出現。目の前でターンして弾を乱射しながら去る
13	ウォント・ムーイ×5	前方に出現。中央に集まり進路を塞ぐ。
14	戦闘空艇ブート×5	後方に出現。前方へ移動し、弾を撃って去る
15	戦闘空艇ブート×3	上空に出現。前方へ移動し、弾を撃って去る
16	ウォント・ムーイ×5	前方に出現。中央に集まり進路を塞ぐ
17	戦闘空艇ブート×3	右側前方に出現。[illegible]へ移動し、[illegible]を撃って去る。
18	戦闘空艇ブート×3	上空に出現。前方へ移動し、弾を撃って去る。
19	戦闘空艇ブート×3	右側前方に出現。前方へ移動し、弾を撃って去る。
20	戦闘空艇ブート×5	前方に出現。後方へ抜ける。
21	戦闘空艇ブート×5	前方に出現。後方へ抜ける。
22	戦闘空艇ブート×13	前方に出現。後方へ抜ける
23	ウォント・ムーイ×5	前方に[illegible]現。中央に集まり進路を塞ぐ。
24	戦闘空艇ブート×13	前方に出[illegible]。後方へ抜ける
25	戦闘空艇ブート×10	前方に出現。後方へ抜ける
26	戦闘空艇ブート×3	前方に出現。目の前でターンして弾を乱射しながら去る。
27	対攻性艦シャイハ	前方に出現。近づくと[illegible]

MISSION 2をクリアーすると新たなパンドラボックスが開く

MISSION 2をAランク以上でクリアーするか、20時間プレイで"GAME BOX"内にWORMRIDERが出現する。

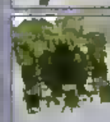

←帝国兵を14人程倒せばAランククリアーだ。

Enemy Check List


帝国兵


ヤーヴァ・ラウム


戦闘空艇ブート


対攻性艦シャイハ


ウォント・ムーイ

ステージ攻略 物語の中盤から終盤のEPISODE5から8を攻略!

前回はEPISODE 1からEPISODE 4まで攻略した。今回はEPISODE 5からEPISODE 8まで攻略する。

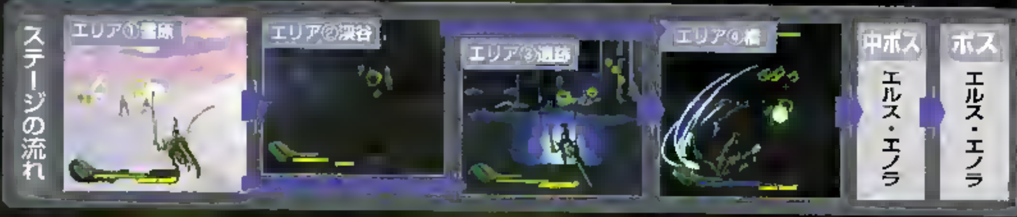
難関ポイントの突破法をマップとともに解説。中ボスとボスの撃破法も伝授するぞ。

マップの記号の見かた

①	敵の出現するポイント。掲載したエネミーデータのNo.に対応しているので、出現する敵については表を参照のこと。
★1	遺伝子を持った敵や障害物が出現することを表している。なお、詳しい入手方法は、遺伝子入手情報を見てほしい。
イベント	ボスの出現や登場キャラクターとの会話など、ストーリー上重要なイベントが発生することを表している。
分岐矢印	ルート分岐が行われるポイント。詳細については遺伝子入手情報で解説している。

EPISODE 5 雪原遺跡 羽を痛めたドラゴンと雪原を駆ける

ドラゴンは翼を痛めている状態では能力に制約を受ける。まず、モーフィングができない。そしてバーサクも使用不可なので、ショットとレーザーしか使えない。なお、このEPISODE 5のマップでは遺伝子は出現しない。



エリア① 雪原

このエリアからドラゴンは翼を痛め、走ることしかできない。攻撃はショットとレーザーで行い、攻撃を避けるときは、ショットと加速、減速を使おう。エリアの最後には分岐もあるぞ。



ポイント1 ディーディはレーザーで迎撃

敵の数はそれほど多くはない。が、敵が固く、すべてを撃ち落とすことは困難だ。ブッサ・ブーボの攻撃は加速で避け、ディーディの攻撃はショットで撃ち落とそう。倒すためには、レーザーで粘り強く攻撃を加え続けるしかない。エリアの最後ではドラゴンの位置によって、つぎに進むエリアが決定する。オススメはエリア3に進むルートだ。



➡⑤と⑤では複数のブッサ・ブーボたちが出現する。的を絞り、1体でも多く倒そう。

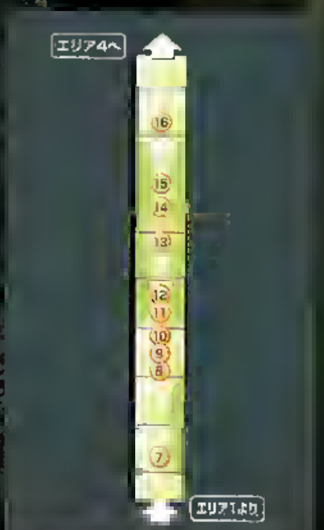
⬅ディーディとウリマサーンは数が多いので、レーザーで一掃しよう。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	[illegible]
1	ブッサ・ブーボ×1	前方で弾を数発射出したあとに後方へ抜ける。
2	ディーディ×16	後方から出現、弾を射出したあとに前方へ走り抜け、再度弾を撃ったあとに離脱。
3	ブッサ・ブーボ×3	右側面でジャンプをくり返しながら、各個体一度ずつ攻撃してくる、前方に抜けて退場。
4	ウリマサーン×4	ある程度近づくと出現、攻撃を行い、更に接近すると隠れる
5	ブッサ・ブーボ×4	前方に順番に4体出現。ドラゴンと同距離を保ちながら移動し、4体のうち2体が攻撃してくる。
6	ウリマサーン×3×8+4	8体ずつの群れが3つ+4体の群れがひとつ。接近すると身を隠してつぎの群れが出現。

エリア② 雪の渓谷

このエリアは、地上戦がメインだ。敵もドラゴンと同じく疾走している。エリア3の敵に比べ、固い敵が多いので、攻撃よりも敵の攻撃を避けることを優先させて進もう。

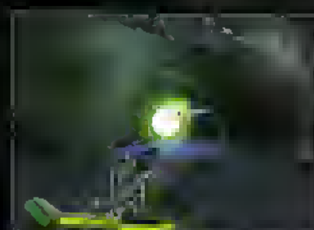


ポイント1 減速で避ける

エキメタルは最初、地中に潜ったまま出現し、体当たりで攻撃してくる。体当たりで攻撃するときのみ、こちらの攻撃も当たる。減速で体当たりを避けたら、落ち着いてレーザーで倒そう。

ポイント2 ショットで攻撃

ディーディはぴょんぴょん跳ねながら移動するが、レーザーよりショットで攻撃したほうが得策だ。ディーディの攻撃をショットで撃ち落とせるため、攻撃と防御の両方を行えるのだ。



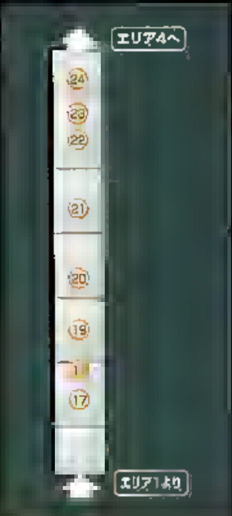
⬆離れているときにはレーザーも有効だが、攻撃されたらショットに切り換えること。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	[illegible]
7	ディーディ×20	右手、崖の上から出現。6、7体は降下。崖沿いに右手奥に消える。
8	エキメタル×2	前方より出現、そのまま後方に抜けてしばらくすると攻撃。
9	エキメタル×3	後方より出現。
10	エキメタル×3	後方より出現、そのまま前方に抜けて攻撃。
11	ディーディ×11	前方崖両脇から降下して出現。
12	マディーディ×4	前方崖両脇から降下して出現、一定間隔で攻撃。崖を抜けて左へ消える。
13	エキメタル×3	左手後方より出現、前方に抜けて攻撃。
14	ディーディ×5	前方、崖右手より出現。左右の崖をぴょんぴょん飛び跳ねる。
15	マディーディ×4	後方、崖左手より出現。左右の崖をぴょんぴょん飛び跳ねる、ときおり攻撃。
16	エキメタル×6	全方向から出現、ドラゴンを取り囲んだあとに一斉に前方へ抜けて連続攻撃

エリア⑤ 遺跡群

敵の数は多いが、レーザーで倒していけるので、エリア2のルートよりは若干ラクだ。周囲の敵に気をとられていると、目の前にいきなりウリマサーンが出現するので、つねに前方に注意を払っておきたい。



ポイント1 ヤーヴァ・ラウムはレーザーで

⑰のヤーヴァ・ラウムは20体、⑱のヤーヴァ・ラウムは8体とそれぞれ一気に出現する。が、ベースウィングのレーザーで攻撃すれば、アッという間に駆逐できる。

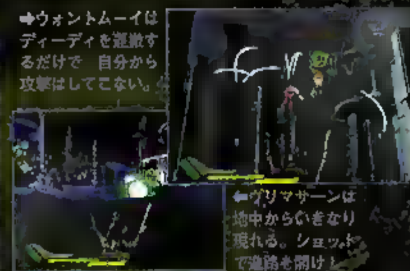
ヤーヴァ・ラウムの攻撃は、当たらないことが多い。枠外のそれた弾は無視して、当たりそうな攻撃だけショットで撃ち落とせばオーケーだ。

ポイント2 ウォントムーイよりもディーディを優先

⑲、⑳、㉑では、ウォントムーイが、ディーディを運搬する。ウォントムーイは、その後上空に消えてしまうので、ディーディの攻撃を優先させ、ウォントムーイを攻撃する必要はない。ディーディはかなり接近して攻撃してくる。あまりに近づかれると、体当たりされてしまうぞ。こちらもレーザーとショットの両方で応戦し、撃退しよう。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
17	ヤーヴァ・ラウム×20	左手より出現。併走しながら前方に回りつつ攻撃。その後右手奥に抜けて併走。
18	ヤーヴァ・ラウム×8	右手より出現。併走しながら前方に回りつつ攻撃。その後左手奥に抜けて併走。
19	ウォントムーイ+ディーディ×4	前方に出現。ディーディを降下させたあとに上方へ消える。ディーディはそのままドラバスを追いつつ速度を落として後方へ
20	ウォントムーイ+ディーディ×4	前方に出現。ディーディを降下させたあとに上方へ消える。ディーディはそのままドラバスを追いつつ速度を落として後方へ
21	ウォントムーイ+ディーディ×8	左手より前方へ回り込んでディーディ×8を降下させたあとに左手に消える。ディーディは左手を併走しつつドラバスと交差する形で右手に抜ける。
22	マディーディ×4	左右より2体ずつ出現。右手にまとまって攻撃。その後ドラバスと交差する形で左へ抜ける
23	ウリマサーン×6	前方。ドラゴンの目の前に出現。
24	ウリマサーン×6	前方。ドラゴンの目の前に出現。

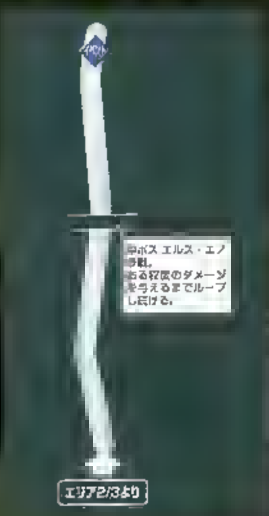


➡ウォントムーイはディーディを運搬するだけで、自分から攻撃はしてこない。

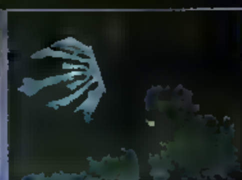
⬅ウリマサーンは地中からいきなり現れる。ショットで進路を開け！

エリア⑥ 橋

このエリアは中ボスのエルス・エノラのみ。HPが半分になるまで攻撃すると、エルス・エノラは橋を破壊する。するとドラゴンは飛翔し、もとどおり能力が回復した状態でボス戦に突入する。



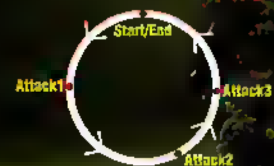
中ボス攻略



エルス・エノラ

橋の上で中ボスのエルス・エノラと対決する。レーザーで敵の全身にダメージを与えつつ、ショットでエルス・エノラの攻撃を撃ち落とそう。ある程度ダメージを与えると、今度はボス戦でエルス・エノラと対決する。

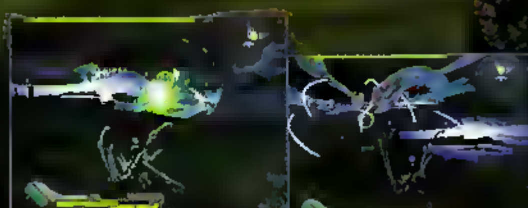
エルス・エノラの行動



対処法① 中央のミサイルだけショット

中ボス戦としてのエルス・エノラの行動は右の図のとおりだ。ドラゴンを中心にして、円を描くように移動する。左右と後方が攻撃のポイントだ。約90秒で1周し、5周すると中ボス戦は終了する。

エルス・エノラのミサイルで、3発撃ち出すときは、中央しか当たらないので、それだけを撃ち落とせばよい。ただし、5発撃つときは、中央に寄ってくるので、すべて迎撃しなければならない。こちらが攻撃するときはレーザーで全身にダメージを与えよう。



⬆ミサイルは、3発のうち左右の2発は当たらないので無視。中央の1発だけショットで撃ち落とせば避けられる。

⬆周囲を回っているときが、ロックオンするチャンスだ。

ボス攻略



エルス・エノラ

ドラゴンはこのボス戦から完全復活し、モーフィングやバーサクが使えるようになる。エルス・エノラの羽毛やミサイルはグライドウィングで切り抜け、そのまま弱点の羽や頭までグライドで移動し、ヘビーウィングで攻撃しよう。

対処法① 羽毛にグライト

まずは後ろから、背中を攻撃。ある程度ダメージを与えると、エルス・エノラは前方から無数の羽毛を撒き散らす。射出と同時に前方にグライドして、羽毛を突き抜けよう。エルス・エノラの攻撃はボス戦になって、激しくなるが、グライドウィングに切り替えて、ショットとグライドで対応しよう。

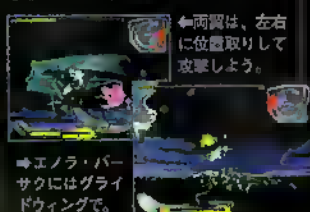


⬅ショットを使うより、グライドのほうが楽。

➡ミサイルは前回同様に、中心だけ打ち抜く。

対処法② 両翼と頭を狙え

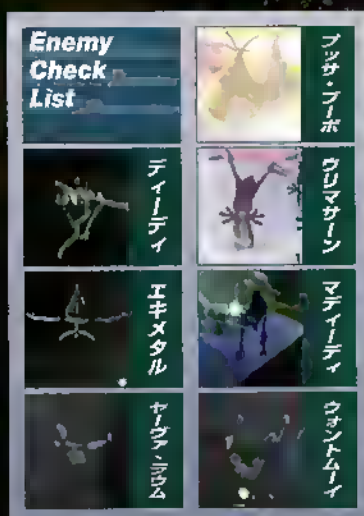
背中と尻尾を破壊したら、つぎは両翼と頭だ。両翼を攻撃するときはグライドウィングで攻撃すること。弾を撃ち落としながら、両翼を破壊しよう。頭を攻撃するときはヘビーウィングだ。HPを減らすとエノラ・バーサクが発動し、無数のミサイルが飛んでくるが、ショットで撃ち落とそう。



⬅両翼は、左右に位置取りして攻撃しよう。

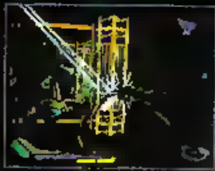
➡エノラ・バーサクにはグライドウィングで。

Enemy Check List



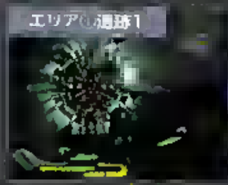
EPISODE6 遺跡 遺伝基を入手できるルートを選ぼう

アバドを追い、遺跡を探る。このステージでは途中いくつものルートがあり、正しいルートを選ぶと、遺伝基が入手できる。ルートの選択は、ドラゴンの位置と鍵の破壊数の2種類があるので、あらかじめチェックしておき、計画的に進むようにしよう。



⬆細い通路を進むエリア。障害物を避けるときは注意。

ステージの流れ

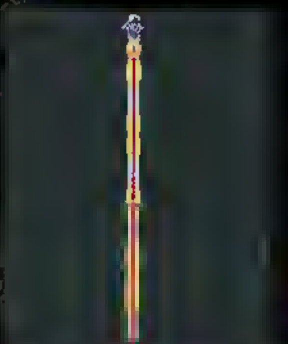






エリア① 遺跡1

アバドを追い、遺跡内に侵入したオルタをフッカーヒ・アティシュが阻止しようと、追いかける。フッカーヒ・アティシュは、行動さえ理解してしまえば、ノーダメージで倒すことが可能だ。



ポイント1 レーザーをグライドで避ける

フッカーヒ・アティシュの攻撃でいちばんやっかいなのが、追い抜かれるときに発射する追尾レーザーだ。撃ち落とすことができず、加速と減速だけでは避けきれない。

追尾レーザーは、ドラゴンがいた位置に攻撃を仕掛けてくる。円を描くようにグライドで大きく移動し、つねに移動していれば避けられる。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	[illegible]
1	フッカーヒ・アティシュ	スタート時より後方に出現

ポイント2 機雷を撃ち抜きダメージを与える

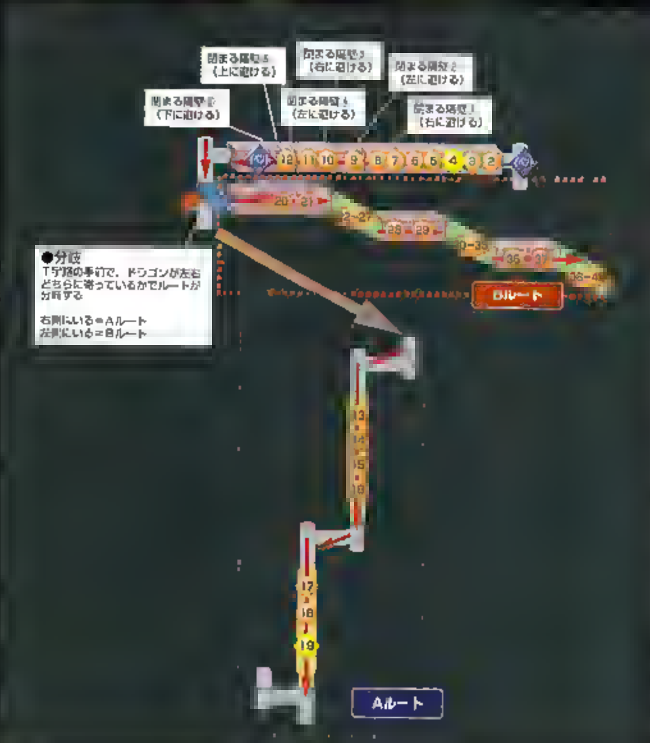
フッカーヒ・アティシュの機雷は、ショットで撃ち落とすことができる。機雷の発射の順番は時計回りなので、先読みして照準を合わせておけば、楽に破壊できる。そのときの爆風によって、ダメージを与えることもできるのだ。



⬆グライドウィングのショットは、自動で照準が合うので、撃ちまくるだけで倒せる。

エリア② 遺跡2

このエリアの分岐のポイントでは、ドラゴンの位置が右に寄っているか左に寄っているかで、AとBのどちらのルートに進むかが決定する。オススメは遺伝基を入手できるAルートだ。



ポイント1 照準を上に合わせる

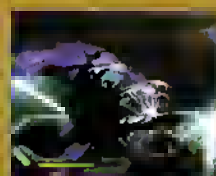
Aルートでは、⑬以降に出現し、真上に上がって攻撃してくるデグに対応するため、照準を真上に向けておこう。

ポイント2 チュークの出現の順番を覚える

㉓〜㉗と㉚〜㉟出てくるチュークの順番は、正面→左→右→正面→左→右になっている。この順番を覚えて、つぎに出現するチュークの位置に照準を合わせておくと、楽に倒せるぞ。

遺伝基入手情報 ④のガトワルを倒せ

④のガトワル&コトワルは、赤いガトワルを攻撃して倒さなければならない。コトワルを攻撃しても、逆に向こうの攻撃が早まるだけだ。



⬅赤いほうがガトワルだ。色で見分けよう。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
2	ガトワル&コトワル（計3体）	前方を円回転しながら出現。上空へ抜ける
3	ガトワル&コトワル（計3体）	ドラゴンまわりを円回転しながら出現。上空へ抜ける
4	ガトワル&コトワル（計3体）	ドラゴンまわりを円回転。右回転から左回転に変化して、上へ移動。＜遺伝基1＞
5	ナヤク×4	前方に出現
6	ナヤク×3	後方に出現。前[illegible]へ抜ける
7	ナヤク×2	右側前方に[illegible]。左[illegible]へ移動する
8	ナヤク×2	左[illegible]方に出現する。
9	ナヤク×3	右側前方に出現する。右側前方へ移動する

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
10	ナヤク×2	右側前方に出現。左側前方から[illegible]上空[illegible]。
11	ナヤク×2	左側前方に出現。前方[illegible]へ移動する。
12	デグ（レーザー）×4	後方に出現。前方上空に移動する
13	デグ（レーザー）×9	上空から前方〜右側面に9体がこの順に降りてくる
14	デグ（レーザー）×10	右側上空に出現。上空➡右側➡上空の順に移動する
15	デグ（レーザー）×5	上空に出現。後方に移動し、上空へ抜ける
16	デグ（レーザー）×5	上空に出現。左[illegible]に移動し、上空へ抜ける
17	デグ（レーザー）×9	上空から前方〜左[illegible]に9体がこの順に降りてくる
18	デグ（レーザー）×5	左側上空に出現。上空➡左[illegible]➡上空の順に移動する
19	デグ（レーザー）×50※	上空に出現。後方へ抜ける。＜遺伝基2＞
20	デグ（レーザー）×4	後方に出現。前方へ抜ける。
21	デグ（レーザー）×4	後方に出現[illegible]へ抜ける
22	キャリアヤーヴァ×1	後方中央に出現。前方中央へ抜ける
23	チューク×5	左側後方に出現。左側前方へ抜ける
24	チューク×5	右側[illegible]に出現[illegible]へ抜ける
25	チューク×5	後方中央に出現。前方中央へ抜ける
26	チューク×5	左側後方に出現。左側前方へ抜ける
27	チューク×5	右側後方に出現。右側前方へ抜ける
28	デグ（レーザー）×4	後方に出現。前方へ抜ける。
29	デグ（レーザー）×4	後方に出現。前方へ抜ける。
30	チューク×5	前方中央に出現。後方中央へ抜ける。
31	チューク×5	右側前方に出現。右側後方へ抜ける。
32	チューク×5	左側前方に出現。左側後方へ抜ける
33	チューク×5	前方中央に出現。[illegible]中央へ抜ける
34	チューク×5	右側前方に出現。右側後[illegible]へ抜ける。
35	チューク×5	左側前方に出現。左側後[illegible]へ抜ける
36	デグ（レーザー）×4	後方に出現。
37	デグ（レーザー）×4	後方に出現。
38	チューク×3	後方中央に出[illegible]。前方中央へ[illegible]
39	チューク×3	左[illegible]後方に出現。[illegible]前方へ抜ける
40	チューク×3	後[illegible]央に出現。前方中央へ抜ける
41	チューク×3	右側後方に出現。右側前方へ抜ける。
42	チューク×3	後方中央に出現。前方中央へ抜ける
43	チューク×3	[illegible]

※アイテムは、50体のうち2体がLV1アイテムをそれぞれひとつずつ持っている。

エリア③ 遺跡3

このエリアの分岐はポイントの地点でカギを破壊し、その数によって進むルートが別れるというものだ。カギをふたつ破壊し。解除することに成功すれば、Aルートに進み遺伝基を入手することができる。



ポイント1 カギはヘビーウィングのショットで解除する

このエリアで重要なことは、通路によりアイテムが入手できるルートとできないルートがあることだ。アイテムが入手できるルートはAルートのみ。Aルートに進むためには、カギをふたつ破壊しなければならない。ヘビーウィングのレーザーを使い、カギを確実に破壊し、Aルートに進もう。

また。分岐2のカギの手前の地点では、突然火柱が、進路をふさぐ。火柱を避けるときも。攻撃の手を緩めないこと。ロックオンし、レーザーを発射しながら移動しよう。



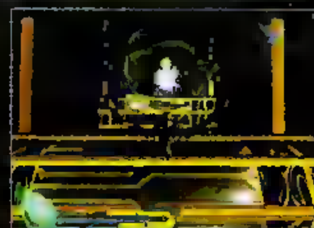
←ナヤクのレーザーは避けるより、その場で応戦しよう。



←避けながら解除するには、レーザーが邪魔している。

ポイント2 グライドウィングでデグを撃て

通路1の48~49と50~51の地点では、上下に障害物を避けている中を、デグが先を進んでいく。ベースウィングでも障害物は避けられるが。デグに狙いが定めにくい。グライドウィングになって、障害物を避けながら、ショットを撃ち続けよう。自動で照準がデグに定まり、攻撃しながら進めるぞ。



↑グライドウィングになって，障害物を避けることだけに集中すべし。

ポイント3 通路1と同じ要領で

通路2もグライドウィングで、通過する。64、68、69の地点では，左上に移動し。そのままの位置で。前方にいるデグを撃ち落とそう。



➡通路2のデグはレーザーを撃ってくるので。早めに倒す必要がある。

⬅画面が回転しても，Aボタンを押し続けていれば，自動で照準が合う。

遺伝基入手情報 ベースウィングで倒せ

このエリアの遺伝基はすべて、Aルートのみ。障害物はグライドウィングで抜けても。遺伝基を取るときは別。キャリアナヤクはHPが高いので。瞬時にベースウィングでキャリアナヤクを倒し。遺伝基を入手しよう。



←キャリアナヤクは。レーザーで倒せ―

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
44	ナヤク×12	前方に出現
45	デグ（爆弾）×4	前方上空に出現。前方左側へ抜ける。
46	デグ（爆弾）×4	後方右側に出現。前方右側へ抜ける。
47	デグ（爆弾）×4	後方左側に出現。前方左側へ抜ける。
48	デグ（レーザー）×2	後方に出現。前方へ抜ける。
49	デグ（レーザー）×2	後方に出現。前方へ抜ける。
50	デグ（レーザー）×2	後方に出現。前方へ抜ける。
51	デグ（レーザー）×2	後方に出現。前方へ抜ける。
52	キャリアナヤク×2	前方に出現。<遺伝基3>
53	キャリアナヤク×2	前方に出現。<遺伝基4>
54	ナヤク×4	前方に出現
55	ナヤク×4	前方に出現。
56	ナヤク×6	前方に出現。
57	ナヤク×6	前方に出現。
58	デグ（爆弾）×4	後方に出現。前方へ抜ける。
56	デグ（爆弾）×6	前方上空に出現。前方低空へ抜ける。
60	デグ（爆弾）×4	後方上空に出現。前方低空
61	デグ（レーザー）×2	後方に出現。前方へ抜ける
62	デグ（レーザー）×2	後方に出現。前方へ抜ける。
63	デグ（爆弾）×6	前方上空に出現。前方低空へ抜ける。
64	キャリアナヤク×2	前方に出現。<遺伝基5>
65	デグ（爆弾）×6	前方上空に出現。前方低空へ抜ける。
66	デグ（爆弾）×6	後方上空に出現。前方低空へ抜ける。
67	デグ（爆弾）×6	前方上空に出現。前方低空へ抜ける。
68	デグ（爆弾）×6	後方上空に出現。前方低空へ抜ける。
69	デグ（爆弾）×6	前方上空に出現。前方低空へ抜ける。
70	デグ（爆弾）×4	後方上空に出現。前方低空へ抜ける。
71	デグ（爆弾）×4	後方上空に出現。前方低空へ抜ける。
72	デグ（爆弾）×6	前方上空に出現。前方低空へ抜ける。
73	デグ（爆弾）×4	後方上空に出現。前方低空へ抜ける
74	デグ（爆弾）×4	後方上空に出現。前方低空へ抜ける。

Enemy Check List



EPISODE 7 セレストン ディオドピュールを撃破せよ!!

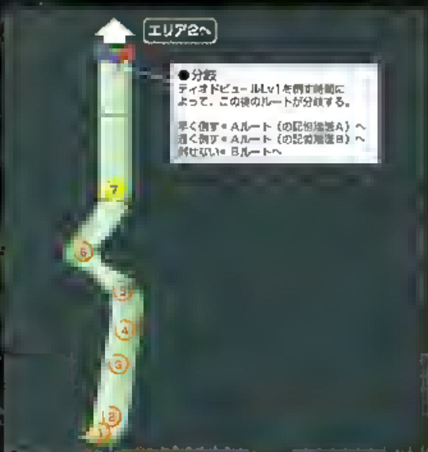
記憶を探るため、オルタはアバドを追い、セレストンまでたどり着く。このステージでは、ディオドピュールを撃破したか、できなかったかにより、ルートが分岐する。記憶階層ではマップは同じでも、イベントのセリフが変化する。分岐が多いエリアなので、ポイントごとの解説をよく読んで理解してほしい。

ステージの流れ



エリア① 回廊

アンチプログラムとディオドピュールLv1が侵入者を排除しようと、攻撃を行なってくる回廊。ディオドピュールLv1が待ちかまえており、倒せたか倒せなかったかで、つぎに進むエリアが決定する。



ポイント1 バリアを破壊し、コアを攻撃

⑦のディオドピュールLv1は、最初弱点であるコア部分にバリアが張られいる。まずは周囲を回るバリアの発生装置を破壊しよう。このとき、レーザーを右上→右下、右下→左下、左下→左上、左上→右上の順で発射する。

コアは、ヘビーウィングのバーサクで一気に倒そう。



➡グライドウィングでレーザーを、左右に避けつつ、攻撃。



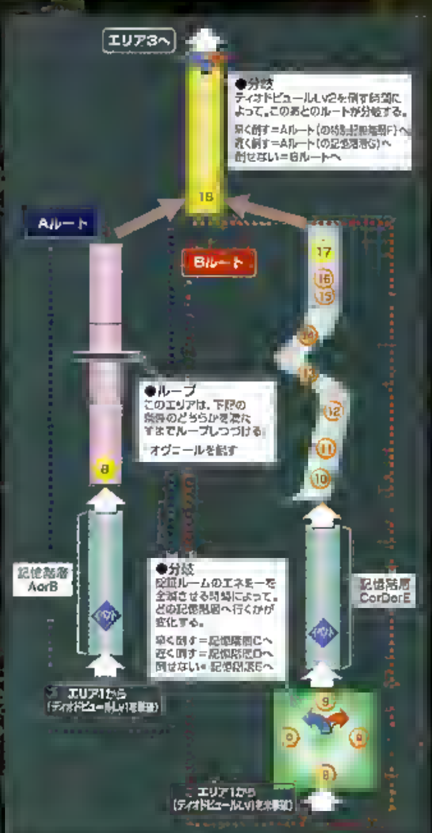
⬅コアがむきだしになったらチャンスだ。多少のダメージを覚悟して、一気に倒そう。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	アンチプログラムVer.1.00×4	前方に出現。レーザーを撃って消える
2	アンチプログラムVer.1.00×7	後方に出現。レーザーを撃って消える
3	アンチプログラムVer.1.00×4	後方に出現。前方でレーザーを撃って消える
4	アンチプログラムVer.1.00×6	前方に出現。後方でレーザーを撃って消える
5	アンチプログラムVer.2.00×1	前方に出現。レーザーを撃って消える
6	アンチプログラムVer.1.00×2	前方に出現。レーザーを撃って消える
7	ディオドピュールLV1×1	前方に出現。<遺伝基1>

エリア② 記憶階層1

エリア1での戦闘結果により、AかBのルートに進むかが変化する。また⑱ではディオドピュールLv2が控えており、エリア1同様倒したか倒せなかったかによって、つぎに進むルートが変化する。



ポイント1 認証ルームで再度分岐する

Aルートの⑧に出現するオヴニールはヘビーウィングで攻撃しよう。オヴニールの攻撃は体当たりとショット攻撃だ。体当たりはモーフィングしてから、グライドを使って避け、ショットは撃ち落とす。しかし問題は前方に回り込んで、HPを半分ほど回復してしまうことだ。そのため、攻撃するときは必ずヘビーウィングで行い、す速く倒さなければならないのだ。

ポイント2 ヘビーウィングで倒す

Bルートでは、まず認証ルームを通り、それから記憶階層に進む。そして、認証ルームのアンチプログラムver1.00を全滅させた時間によって変化する。

アンチプログラムver1.00は、グライドウィングのショットで撃破しよう。ベースウィングやヘビーウィングのレーザーを使うよりも、命中させやすいぞ。



⬆周囲で姿が見え隠れしているときは、体当たりに注意しながら、攻撃。体当たりは後方からだと2回。横からだと3回連続だ。前方で回復される前に倒せ！

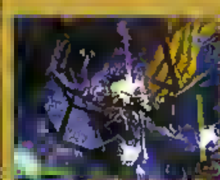
Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
8	オヴニール×1	後方から現れて動き回る。<遺伝基2>
9	アンチプログラム×3×10	ランダムで周囲に登場。
10	アンチプログラムVer.2.00×1	前方に出現。レーザーを撃って消える
11	アンチプログラムVer.1.00×2	前方に出現。後方でレーザーを撃って消える。
12	アンチプログラムVer.2.00×1	後方に出現。レーザーを撃って消える
13	アンチプログラムVer.1.50×2	後方に出現。前方でレーザーを撃って消える。
14	アンチプログラムVer.2.00×1	前方に出現。レーザーを撃って消える。
15	アンチプログラムVer.1.00×3	前方に出現。後方でレーザーを撃って消える。
16	アンチプログラムVer.1.50×3	後方に出現。レーザーを撃って消える
17	アンチプログラムVer.2.80×1	前方に現れてレーザーを撃って消える。<遺伝基3>
18	ディオドピュールLV2×1	前方に出現して攻撃を行ってくる。<遺伝基4>

遺伝基入手情報 Aルートのほうがお得

AルートとBルートのどちらに進んでも、遺伝基は入手することができる。しかし、Aルートのほうが、アイテムのLvが高く、効果が高い。

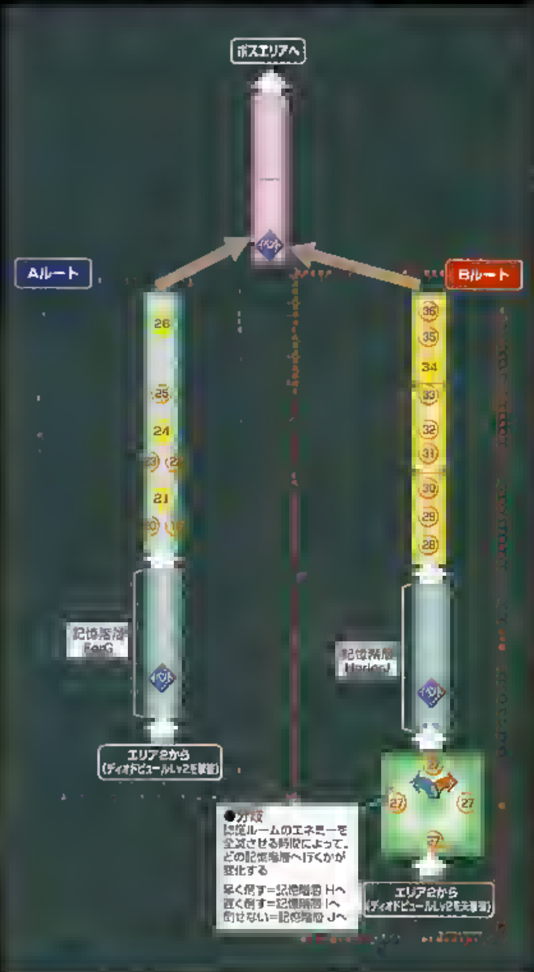
⑱のディオドピュールLv2は、バリア発生装置破壊後に、巨大レーザーを撃ってくる。バーサクゲージを溜めておき、す速く倒そう。



⬅⑩のアンチプログラムは中心を狙おう。

エリア③ 記憶階層2

このエリアはエリア2のディオドビュールLv2との戦い次第でルートが変わる。撃破すれば、Aルートへ、撃破してなければBルートへ進む。またエリア2同様、Bルートの最初には認証ルームがある。



ポイント1 シーランスの中央を狙え

Aルートの記憶階層はエリア2と同様、ディオドビュールLv2を倒した時間に早さにより変化し、早く倒せればF、遅ければGとなる。Aルートの回廊⑲～㉖には、シーランスが出現する。前方でレーザーを撃ってくるものや突っ込んでくるものの2種類がおり、どちらもベースウィングのレーザーで対処できる。突っ込んでくるものは中央のシーランスを狙うだけで避けられる。



⬆シーケンスは当たりそうなものを狙うだけで、逃避できる。

ポイント2 ベースウィングで撃破

エリア2のディオドビュールLv2を撃破できなければ、Bルートの認証ルームに進む。ここでもエリア2の認証ルームと同じく、アンチプログラムとの戦闘により、つぎに進む記憶階層が変化する。早さと撃退数により異なるので、MAP中の分岐ポイントを参照してほしい。アンチプログラムVer1.50の倒しかたもエリア2と同じで、グライドウィングのショットで、出現と同時に倒そう。

ポイント3 消滅するまえに倒せ

アンチプログラムはどのバージョンも、出現してからレーザーを撃ち、移動すると消滅してしまう。クリアーするだけなら、レーザーをグライドで避けてもいいが、高スコアを狙うなら、しっかり倒さなくてはならないぞ。消滅するまえに、ベースウィングのレーザーか、グライドウィングのショットを使い、速攻で倒すことを心がけよう。

遺伝基入手情報 Aルートのほうが遺伝基の数が多い

AルートとBルートでは入手できる遺伝基の数が異なる。Aルートでは3個、Bルートでは1個と、その差は歴然としている。ディオドビュールを撃破し、必ずAルートを選ぼう。ディオドビュールは撃破すると、Aルートに進めるだけでなく、遺伝基を入手することもできる。

また、キャリアシーランスは、シーケンスと色違いで、赤いだけなので、簡単に見分けられるぞ。



⬆シーケンスの中央にいる、赤いキャリアシーランスを狙おう。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
19	アンチプログラムVer1.50×2×8	ランダムで周囲に登場。
20	意識融合体シーランス×4	前方に現れてレーザーを撃って消える。
21	意識融合体シーランス×4	前方から現れて後方に移動し、レーザーを撃って消える。<遺伝基5>
22	キャリアシーランス×1、シーランス×5	前方に現れて突っ込んでくる。
23	意識融合体シーランス×4	後方に現れてレーザーを撃って消える。
24	意識融合体シーランス×4	後方から前方に現れてレーザーを撃って消える。<遺伝基6>
25	キャリアシーランス×1、シーランス×5	前方に現れて突っ込んでくる。
26	意識融合体シーランス×4	前方に現れてレーザーを撃って消える。<遺伝基7>
27	シーランス×5	前方に大量に現れて浮遊。
28	アンチプログラムVer.1.00×5	前方に現れてレーザーを撃って消える。
25	アンチプログラムVer.1.00×6	前方に現れてレーザーを撃って消える。
30	アンチプログラムVer.1.00×4	前方で左右に分かれ、レーザーを撃って消える。
31	アンチプログラムVer.2.60×1	後方に現れてレーザーを撃って消える。
32	アンチプログラムVer.2.00×1	後方に現れてレーザーを撃って消える。
33	アンチプログラムVer.1.50×6	後方から前方に現れてレーザーを撃って消える
34	アンチプログラムVer.2.60×1	前方に現れてレーザーを撃って消える。<遺伝基8>
35	アンチプログラムVer.1.50×9	前方に現れてレーザーを撃って消える。
36	アンチプログラムVer.2.60×1	前方に現れてレーザーを撃って消える。

Enemy Check List



ボス攻略 アバド



亜人種のアバドを追いつめ、ついに対決。アバドの攻撃はグライドを避けられる。グライドウィングを使い、回り込むようにグライドして避けよう。

対処法① 弱点は全身

初期形態のアバドの攻撃は、レーザーと殴りのふたつ。レーザーを発射されたら、横にグライド、横から殴られそうになったら後方にグライドして、攻撃を避けよう。

対処法② 頭を破壊せよ

HPがある程度まで減るとアバドは変形し、レーザービットとミサイルビットによる攻撃をしてくる。防ぐためには、バーサクで頭部を破壊してしまえばいい。頭部を破壊すれば、しばらく行動不能になり、こちらの攻撃は当て放題だ。



⬆頭部を破壊したら[illegible]か前方に位置取りしよう。

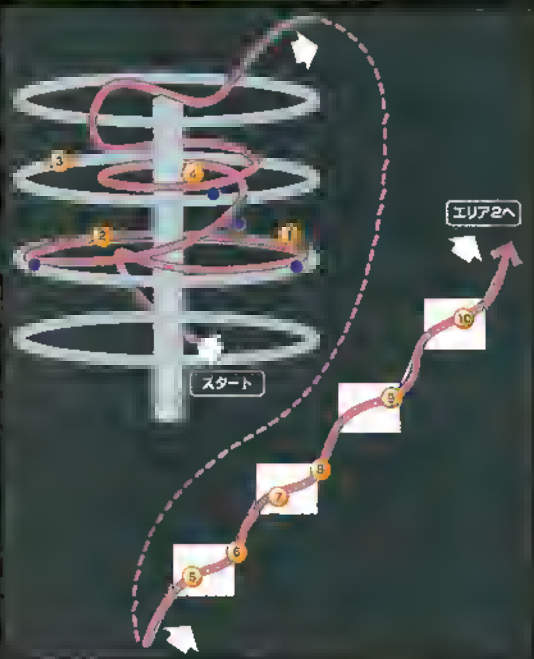
EPISODE8 生命炉 帝国とドラゴンメアをめぐり激突！

エリアは4つに分かれているが、いままでの中で最大の長丁場になるステージだ。途中でバーサクでHPを回復しながら進み、ラストのボス戦に備えよう。



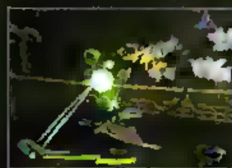
エリア① 工場

工場では、砲台を牽引した列車エムデンがドラゴンの行く手を阻む。工場を抜けると細い通路で、飛空艇ブートとの追撃戦。このエリアには遺伝基を持った敵は出現しない。



ポイント1 先頭車両を叩け

エムデンは、先頭車両を破壊すれば、砲台も停まる。ただし、スコアボーナスが入らないので注意。高スコアを狙う場合は、1台ずつ破壊しよう。



⬅ミサイルを撃たれるまえに、先頭にロックオンしてレーザーで倒そう。

ポイント2 グライドウィングで通過

●の工場は破壊できる。撃墜率には影響しないが、スコアには加算される。

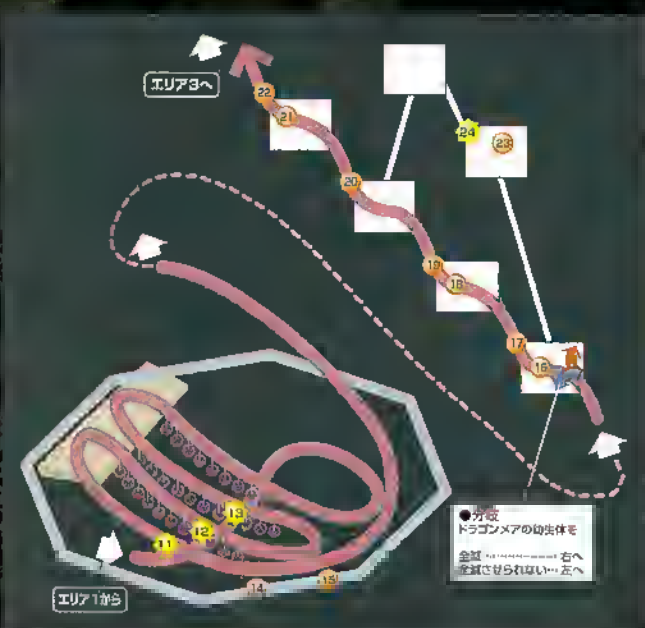
工場を抜けた細い通路には、飛空艇ブートが出現する。超高速で移動するため、ホーミングでは捉えきれない。グライドウィングのショットで撃墜しよう。追いかけるときは、L+Rで180度視点を回転させて、照準を合わせるべし。出現のポイントも、撃墜のポイントも前後のどちらかしかない。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	エムデン（5両編成）×1	前方に出現。右側を経由して後ろへ。
2	エムデン（5両編成）×1	前方に出現。左側を経由して一度後ろへ。しばらくしてドラゴンの右側を追い越して再び前方へ。
3	エムデン（5両編成）×1	右後方から出現。ドラゴンを追い越して前方へ
4	エムデン（5両編成）×1	左前方に出現。ドラゴンを遮るように右前方へ移動。その後はドラゴン前方をキープ
5	ブート×3	後方から出現。一度攻撃して去る
6	ブート×1	後方から出現。しばらくドラゴンを追いかける
7	ブート×4	後方から出現。一度攻撃して去る
8	ブート×2	後方から出現。しばらくドラゴンを追いかける
9	ブート×4	後方から出現。しばらくドラゴンを追いかける。
10	ブート×2	前方に出現するが、その場にとどまるためすぐにドラゴンの後方へ消える。

エリア② 保存庫

保存庫のマップには、ドラゴンメアの幼生体が保存されている。遺伝基が6個も潜んでいるので、ヘビーウィングで破壊しよう。レベルを上げたい形態でゲットし、計画的にレベルをアップさせること。

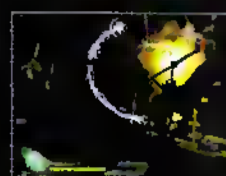


ポイント1 ヘビーウィングで破壊

幼生体は固いのでヘビーウィングで破壊。攻撃の間隔を縮めるために至近距離から連射するのがコツだ。

ポイント2 動いて弾をかわす

㉔のヴァラは、破壊できない弾を撃つ。照準を合わせるときにとにかく動きまわって、弾をかわそう。



⬅ショットとレーザーの両方を使い至近距離から撃ちまくれ！

㉓のマルダイ×20は、最初に現れた1体だけをレーザーで倒し、その後のマルダイは、ぎりぎりまで引きつけ、グライドで一掃する。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
11	ドラゴンメア幼体×10	部屋の中央に吊られており動かない。図左上から1・4番目が遺伝基所持。<遺伝基1>
12	ドラゴンメア幼体×10	部屋の中央に吊られており動かない。図左上から5・8番目が遺伝基所持。<遺伝基2>
13	ドラゴンメア幼体×10	部屋の中央に吊られており動かない。図左上から1・4番目が遺伝基所持。<遺伝基3>
14	ヴァーユ×2	下方から出現。ドラゴンの左右を経由して前方へ。攻撃後もとの位置へ帰る。
15	ヴァーユ×2	下方から出現。ドラゴンの左右を経由して前方へ。攻撃後もとの位置へ帰る
16	カーマ×4	前方に出現。一度攻撃して、去る
17	カーマ×2	後方から出現。ドラゴンを追い抜いてから一度攻撃して去る
18	カーマ×4	前方に出現。一度攻撃して、去る
19	カーマ×2	後方から出現。ドラゴンを追い抜いてから一度攻撃して去る
20	カーマ×2	後方から出現。ドラゴンを追い抜いてから一度攻撃して去る
21	カーマ×4	前方に出現。一度攻撃して、去る
22	カーマ×2	後方から出現。ドラゴンを追い抜いてから一度攻撃して去る
23	マルダイ×20	下方から出現。一定時間後にドラゴンに体当たりを敢行。
24	ヴァラ×1	後方から出現。一定時間ドラゴンと同じルート[illegible]

エリア③ 調査室

帝国軍に捕獲されたカチャビの調査、実験が行なわれているエリア。調査室では駆逐砲車ダラと飛空艇ブート、通路には戦闘機カーマと機雷兵マルダイなどが出現。出現するときは数が多いのも特徴だ。



ポイント1 バーサクを活用

調査室に配置されているダラは、大勢で出現し、大量の砲弾を一斉に撃ってくる。バーサクが溜まっていたら、ベースウィングで使用するのがベストだ。

バーサクのゲージが溜まってなければ、グライドウィングで砲弾を落とすことに専念しよう。攻撃の優先順位は、ブートの弾>ダラの弾>ダラ>カチャビとし、弾を撃ち落としてから、本体を狙うこと。本体を狙うときはベースウィングで。カチャビは攻撃してこないので、後回しでオーケーだ。

ポイント2 カーマは出現と同時に倒そう

ここのカーマの対処法も、エリア2のカーマと同じだ。基本は出現即ロックオンで倒すべし。そして、レーザー発射後は、左右に動きつづけカーマの弾を避ける。カーマの動きが速いので、視点をL+Rで前後に180度回転させて対応しよう。



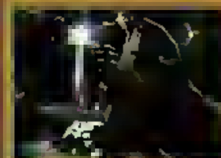
↑カーマの速スピードを、目視だけで追いかけることは、難しい。ベースウィングのレーザーでホーミングさせよう。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
25	ダラ×8	部屋の床中央にいて、動かない
26	ブート×3	左後方からカチャビ左側を回り込むように出現後、左前方へ去る
27	ブート×3	左前方からカチャビ右側を回り込むように出現後、左後方へ去る。
28	ブート×3	左後方からカチャビ左側を回り込むように出現後、左前方へ去る。
29	ブート×3	左後方からカチャビ左側を回り込むように出現後、左前方へ去る。
30	ブート×3	左前方からカチャビ右側を回り込むように出現後、左後方へ去る。
31	カチャビ	部屋の中央に釣られたまま、動かない。<遺伝子5>
32	マルダイ×6	前方に出現。一定時間後、体当たりを敢行。
33	カーマ×4	前方に出現。一度攻撃後、左右へ去る
34	カーマ×2	後方に出現。しばらくドラゴンを追いかけて、左右前方へ去る。
35	カーマ×4	前方に出現。一度攻撃後、左右へ去る。
36	カーマ×2	後方に出現。しばらくドラゴンを追いかけて、左右前方へ去る。
37	マルダイ×8	前方に出現。一定時間後、体当たりを敢行。
38	カーマ×2	後方に出現。しばらくドラゴンを追いかけて、左右前方へ去る。

遺伝子入手情報 動かないガチャビの顔を狙え！

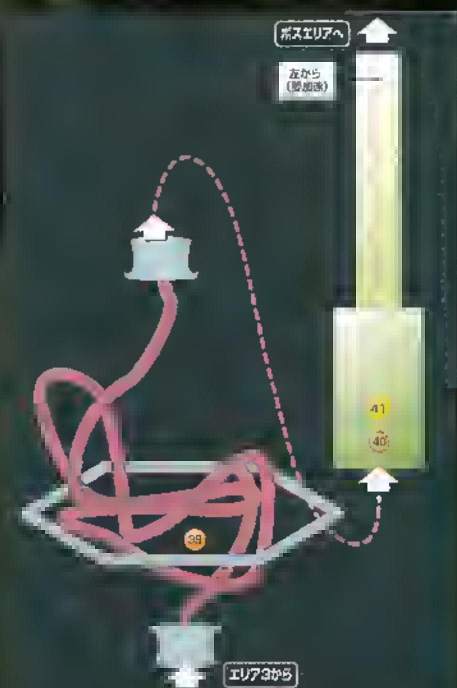
保存庫のカチャビの弱点は顔だ。正面方向からしかロックオンできないので、狙えるときに倒しておこう。



←顔を狙えば、バーサクなしで倒せる。

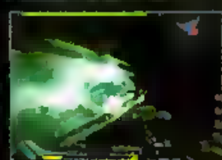
エリア④ 造船室

エリア1のボスとして登場したヴァーマナが再び登場。エリア1に比べ、砲弾の数が増えているぞ。



ポイント1 ヴァーマナは倒さなくてもいい

ヴァーマナと艦隊戦。ミサイルとダラを撃ち落としてから、本体を狙おう。ダラ、艦載砲、誘導爆雷の攻撃を3回すると、強制的にヴァーマナ戦は終了し、通路に移動する。



↑上空で加速グライドをすると、戦車の頭上を通過できる。

ポイント2 ヘビーウィング以外で抜ける

このエリアの通路は細くなったあとに、シャッターが閉じてきてドラゴンの行く手を阻む。ヘビーウィングだとかわしきれないので、ベースウィングかグライドウィングにモーフィングして、グライドで抜けよう。

シャッターの閉まる場所は、1番目は上から、2番目は下から、3番目は上と右から、4番目は右から、5番目は左からとなっている。

Enemy Check List



Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
39	ヴァーマナ×1	部屋の中央にいたまま、動かない
40	ブート×5	下方から出現、攻撃後再び下方へ去る
41	ヴァラ×5	後方から出現、前方へ出て攻撃、しばらく後方へ移動し、再び前方へ出て攻撃後後方へ去る。中央の1機がアイテムを所持。<遺伝子6>

ボス攻略 バキャルシュハ



帝国の最終兵器"バキャルシュハ"との戦闘。形態が2種類あり、最初の形態にある程度ダメージを与えると、変化する。

対処法① 右腕を破壊する

右腕のパンチは当たらないので無視し、左腕のみを破壊。あとは正面に位置取りし、攻撃するだけだ。電流キックだけは、正面からかわせないので、横の位置取りして避けよう。

対処法② ビーム時に攻撃する

形態が変わると攻撃も変わる。レーザーは上下に避け、上からのレーザーは、回るようにグラインドして避ける。上空でビームを撃つときがチャンス。横に位置取りしながら、攻撃しよう。

第3回 SEGA-AM2を直撃！

じつはXboxに参入していたSEGA-AM2。Xboxタイトル第1弾『シェンムーⅡ』（欧米のみ）について聞いてきたぞ！

開発中のものも含めて、セガの開発スタジオでXboxタイトルを制作しているのは、ワウ エンターテイメント、ヒットメーカー、アミューズメントヴィジョン、スマイルビット、ソニックチームの5社……と思いきや、じつは日本未発売ながらもう1社ある。そう、『バーチャファイター』シリーズを手がけていることで有名なSEGA-AM2だ。

北米向けに『シェンムーⅡ』をドリームキャストからXboxにローカライズ移植、マイクロソフトから発売されているのである。

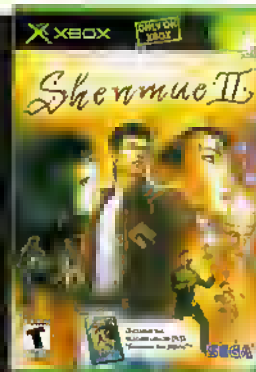
日本で発売されるかどうかも含めて、ディレクターの石川伸氏にいろいろ聞いてきたぞ。セガ＆AM2＆『シェンムー』ファンは必読！

Shenmue Ⅱ（北米版）

北米ではマイクロソフトより発売。パッケージデザインは、「スターウォーズ」シリーズのポスターを手がけたデザイン会社。CG映画「シェンムー・ザ・ムービー」ディスク同梱。



←オープニング、九龍城ラスト、桂林ラストのイベントシーンはドルビーサラウンドだ。



Xbox版『シェンムーⅡ』ディレクターインタビュー

「シェンムー」シリーズはXboxでないと実現不可能？

――日本でドリームキャスト版が発売されたあと、すぐに北米版にとりかかったのでしょうか？

石川　当初はドリームキャストの予定でした。しかし、制作し始めたころにドリームキャストが生産中止となりまして、だったら他機種にすべきだろう、と。でも、「シェンムー」シリーズはドリームキャストに特化した作りかたをしていたので、他機種への移植はかなり難しくなることが予想されたんです。

そこで、プレイステーション2、ゲームキューブ、Xboxと検討してみた結果、移植しやすいと思われたのがXboxだったんです。グラフィック的にもXboxならではのいろんな表現ができると思いましたので。

――Xboxで見た目に変わったところは、どんなところでしょうか？

石川　光の処理が柔らかく、フワッとした感じになっているんですよ。水の表現もよりリアルになっています。あと、建物の影が入りました。人物にも影が重なります。そのほか、ゲーム的な変更点は、ゲーム画面をモノクロにしたりセピア調にしたりできるフィルタ機能や、好きなシーンで画面を撮影できるカメラ機能を入れました。特定の写真を集めると隠し写真を見ることができるので、いろいろ試してみてください。



SEGA-AM2
企画開発部
石川　伸

――移植作業はどれくらいかかったんでしょうか？

石川　単純に動くまでなら、すぐでした。2～3ヵ月です。そこからXboxらしい表現を取り入れ、Xbox用に調整や修正し、英語版のセリフを入れて、最終的には半年ぐらいかかりました。ゲームバランス的にはドリームキャスト版と同じですが、技の強さなどはアメリカ人に合わせて多少変更している個所もあります。

シナリオ的にはまったく同じです。ドリームキャスト版「Ⅱ」以降のシナリオを追加する案もあったのですが、それはやはり『シェンムーⅢ』でやるべきだろう、ということで見送りました。

Xbox版『シェンムーⅡ』、日本での発売はどうなる？

――このXbox版『シェンムーⅡ』が日本で発売される予定は？

石川　いまのところ予定はありませんが、ユーザーからの要望がたくさんあれば……ですね。

「セリフを入れ替えるだけなら簡単でしょ」と思いますよね？　これがとても大変な作業なんです。セリフの長さに応じて画面の表示タイミングなど、すべてのセリフを調整しなくてはなりません。このセリフがモノすごい量なんですよ。プリンターで全セリフを打ち出したことがあるんですが、60センチぐらい積み上げたA4紙が三畳ぶんぐらいあって（笑）。これをすべて日本語セリフ用に調整しなおさなければならないんです。かなり長期にわたる作業になるんじゃないかと。その作業をするんだったら『シェンムーⅢ』を作りたいですよね。

――では、今後の「シェンムー」シリーズについて教えてください。

石川　残念ながら、現時点では具体的な予定はありません。何も決まっていなくて、ホントにごめんなさい。現場としては、続きを作りたい気持ちはあります。もちろん、永久に作ることはない……ということではありません。なるべくなら"ゲーム"として「シェンムー」シリーズは最後まで発表したいと思っていますので、気長に待っていてください。

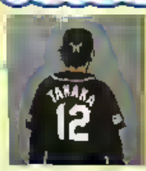
『シェンムー』グッズプレゼント！

SEGA-AM2さんからスペシャルプレゼント！　テレフォンカード2枚、シール4枚、『シェンムー』発表パンフレット、これらすべてをセットにして2名さまに！　あて先は下記までどーぞ！



セガメディアコミュニケーションチーム　たなまさのつぶやき

ようするに広報さんです



ついに5.1chサラウンドを導入。まじで凄い！　エッチなビデオじゃないよん。

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3」がようやく発売いたしました。待ちくたびれたユーザーの皆さまにはご迷惑をおかけいたしました。アーケード版と異なり、ガンコン、コントローラーとそれぞれに合わせて設定をしていますので、ぜひ遊び比べてみてください！

おたより待ってます！

このコーナーでは、セガに関するいろんなおたよりを待っている。あのソフトをXboxに移植してくれー、とか何でもオーケー！　待ってるぞ！

あて先

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「セガスタイル」係まで

CBAS中央管理局特別分隊月報_

C.B.A.S.
Central Bureau of Administrative Services

真・女神転生 NINE

発売中
http://www.atlus.co.jp

キャラクターデザイン／梅津泰臣

・『NINE』はクリアーしましたか？
・岡田耕始氏にミニインタビューしました。
・レアポスタープレゼント！
・今月はイツまでも若者の街渋谷にスポットを当てました。

Vol.04

隊員M　ただいま戻りました!!
分隊長　……そーれ！
隊員M　聞いてくださいよ、分隊長！　ついにワタクシ『NINE』を極めました！　偉いでしょ？　ボーナス弾んでくださいね！
分隊長　……よし！　そこだ!!
隊員M　あ、何か真剣にプレイしていますね……。
分隊長　ふーん、どうだ！　みたか!!　これがワシの実力じゃ！
隊員M　いやーん！　ということはついに分隊長も『NINE』クリア目指して動き始めたわけですね！　って、アレ？
分隊長　やっぱりビーチバレーはいいのう……！
隊員M　『DOAXビーチバレーボール』かい！　減俸，減俸!!　……あ，田部井さん……！



岡田耕始氏ミニインタビュー

―発売後の反響はいかがですか？

岡田　ユーザーのみんなから「おもしろかった」という声から，いろいろな反応を多くいただきました。「いままでの『真・女神』のラインと違う」という意見もありましたね。ハードといっしょに買ってくれた人も多かったみたいです。XboxだからできたRTSは『NINE』独自のシステムとして，賛否両論もあったみたいですが……。思考型のゲームが好きな人にも，戦略的な部分でも，ヤリ込めるような奥の深い作りなので，何度でも遊んでもらえればと思いますね。

―『NINE』は，いままでのRPGとは違いましたよね。

岡田　音響にもこだわりましたし。レベルアップも戦えば上がるというようなシステムにしませんでしたから。先ほども言いましたが，そういったシステム面や梅津さんの起用など，いままでの『真・女神転生』とは，いい意味で変わったと思います。

―オンライン対応版は？

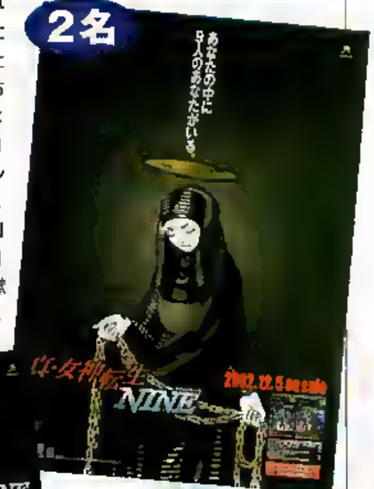
岡田　「NINE」がチャレンジ的な作品だったので，オンラインで，やりたいこととできることの着地点を決めきれずに，試行錯誤が続いている感じです。「真・女神転生 NINE」としてのオンラインのおもしろさを追求していきたいとがんばっています。



『NINE』レアポスタープレゼント

年末のイベントなどでもプレゼントされた，秋葉原の駅貼り用として制作された超レアなマリアポスターを本誌読者のためにゲット。希望の方にプレゼントしちゃいます。巨大なB0サイズ（1030mm×1456mm）を1名に，縦デザインのB1（728mm×1030mm）を2名様にプレゼントします。希望の方は，住所，氏名，年齢，電話番号と『真・女神転生 NINE』とこのコーナーの感想を書いて161ページのあて先の「中央管理局特別分隊月報P」係まで送ってください。締切は，2月27日の消印まで有効です。

2名





1名

このレアなポスターを入手するのは誰だ？

ナインノマチ　今宵もどこかで飲み明かし…… >>　渋谷 SHIBUYA

隊員Mが語る　酔いどれの街渋谷

こよなく酒を愛する隊員M。よく渋谷で飲んだくれていたりもします。飲食の欲望を果てしなく満たしてくれる渋谷に，気になるお店が一軒。明治通り沿いにある"グラシアス"というレストランバー。ウワサによるとメキシカンのオヤジさんがやっているとか……非常に気になります。しかし，なかなか足を踏み入れる機会もなく。どなたかレポートをぜひ管理局分室まで。あ，私用はダメですか？



←↓天使との会話じゃないけど，"ヤマンバ"はどこへ行ってしまったんでしょう？　つぎはどんなモノが生まれてくるんでしょうか……。気になる街，渋谷です。



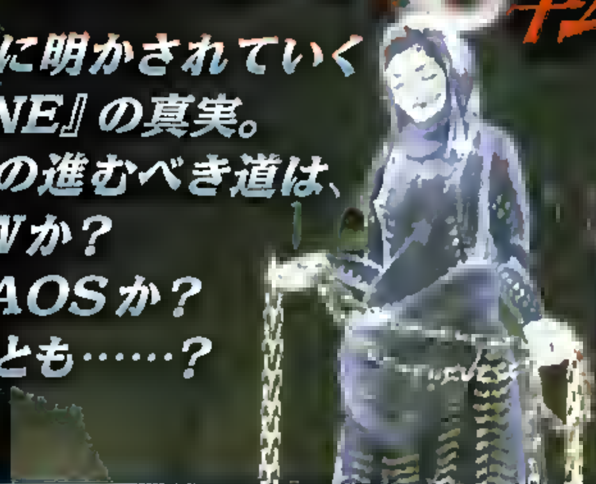
隊員Mのつぶやき



←109前はスカウトスポットだとか。どこからともなく女の子たちが集まってくる。ちと怖い。

DX攻略 No.04 Shin Megami Tensei NINE

真・女神転生 NINE



徐々に明かされていく『NINE』の真実。キミの進むべき道は、LAWか？ CHAOSか？ それとも……？

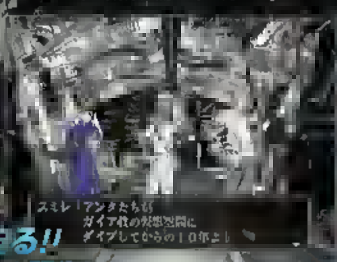
タイトル	シン・メガミテンセイ・ナイン（スタンドアローン版）		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	発売中（2002年12月5日）	価格	7800円（税別）
開発	アトラス	制作者	プロデューサー：岡田耕始
ブロック数		システム対応	5.1ch
その他	DXパック同時発売 価格：12800円（税別）／ネットワーク対応版（2003年発売予定）		

理想郷だったはずの"イデアスペース"に隠された衝撃の真実が、いよいよ明らかに……。主人公は進むべき道の決断を迫られることになる。結末は、いかに？

後半は、強い仲魔をたくさん加えることが勝利のカギ!!

主人公たちがデバッカー任務のために魔界へとダイブしているあいだに、現実世界では10年の歳月が流れていた。どこかおかしくなってしまったイデアスペースの謎を探ろうとする主人公たち。調べれば調べるほど、イデアスペースに隠された不気味な姿が浮かび上がってくる。ガイア教へ傾き始めた幼なじみ、あくまでもメシア教を信じようとするパートナー……、どちらを選ぶかで主人公の未来が決まるのだ。





←↓デバッカーの任務で魔界に行った主人公たちが真・東京に帰還すると、10年の歳月が流れていた……。

イデアスペースの謎に迫る!!

コンビニ117

	名称	効果	[illegible]	価格
宝石	オパール	LV+8、速さと運+5、経験+800	条件ナシ	4900

アサルトカフェ

	名称	効果	[illegible]	価格
銃	グロック17	攻撃力80、命中40、攻撃回数1、追加攻撃はダブルショット	条件ナシ	3100

モードカウンシル

	名称	効果	[illegible]	価格
頭部	漆黒の兜	物理防御40、物理回避10、魔法防御10、付属魔法ナシ	男性のみ	2750
胴部	漆黒の鎧	物理防御75、物理回避15、魔法防御20、付属魔法ナシ	男性のみ	8200
腕部	漆黒の小手	物理防御35、物理回避5、魔法防御10、付属魔法ザンマ	男性のみ	2000
	真紅の小手	物理防御20、物理回避20、魔法防御10、付属魔法アギラオ	女性のみ	1700
	ドラゴングラブ	物理防御40、物理回避10、魔法防御10、力と魔力+2、付属魔法ザンマ	男性のみ	2700
	パンツァフィスト	物理防御30、物理回避20、魔法防御10、力と魔力+2、付属魔法アギラオ	女性のみ	2500
足部	漆黒の具足	物理防御40、物理回避10、魔法防御10、付属魔法ナシ	男性のみ	3300
	真紅の具足	物理防御30、物理回避20、魔法防御10、付属魔法ナシ	女性のみ	3000
	ドラゴンブーツ	物理防御50、物理回避10、魔法防御20、速さ+2、付属魔法ナシ	男性のみ	4700
	パンツァーレッグ	物理防御40、物理回避20、魔法防御20、速さ+2、付属魔法ナシ	女性のみ	4400

仲魔を増やすチャンス！"はぐれナビ"を入手しよう！

ストーリーも後半になってくると、RTSやタクティカルでの戦闘もかなりハードになってくる。主人公の能力は武器や防具、DRIVEによって決定されるので、それほど大きな差は出てこない。やはり、強力な仲魔を加えてパーティーを組んでいくことが重要なのだ。ここでは、街中に出現する"はぐれナビ"のリストを掲載しておく。



↑戦闘では出現しない悪魔も。失敗してもダイブしなおせば、同じ場所にいるぞ。

	場所	出現悪魔	データ
第3章	品川（コンビニ117の先）	霊鳥ホウオウ	LV22、L/L、性格は老獣タイプ
	吉祥寺（ローズロード）	聖獣ユニコーン	LV16、L/N、性格は獣タイプ
	池袋（Dolly'sの前）	夜魔エンプーサ	LV18、N/C、性格はギャルタイプ
第4章	品川（エステクローバーの前）	女神サラスヴァティ	LV31、L/L、性格は淑女タイプ
	吉祥寺（PORCO前）	神獣ハクタク	LV22、L/N、性格は老獣タイプ
	秋葉原（生体エナジー協会の前）	地母神キクリヒメ	LV30、L/C、性格は古式タイプ
第5章	品川（エステクローバー前）	天津神タヂカラオ	LV28、L/L、性格は若造タイプ
	吉祥寺（アサルトカフェの先）	魔神トート	LV35、L/N、性格はおぢいタイプ
	上野（地下街予定地の器）	邪龍タラスク	LV26、D/C、性格は獣タイプ
第6章	原宿（モードカウンシル前）	妖鳥ジャターユ	LV36、N/L、性格は獣タイプ
	新宿（エステクローバーの先）	精霊フレイミーズ	LV19、N/N、性格は狂人タイプ
	秋葉原（自動販売機前）	破壊神アレス	LV43、L/C、性格は侍人タイプ
第7章	六本木（邪教の館前）	死神ヘル	LV33、D/L、性格は悪女タイプ
	渋谷（モードカウンシル手前）	邪鬼サイクロプス	LV37、D/N、性格は獣タイプ
	池袋（コンビニ117の手前）	堕天使テカラビア	LV38、N/C、性格は狂人タイプ

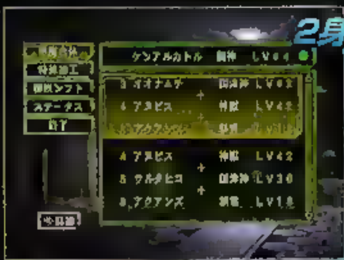
※表中のL/LはLIGHT-LAW、L/NはLIGHT-NEUTRAL、L/CはLIGHT-CHAOS、N/LはNEUTRAL-LAW、N/NはNEUTRAL-NEUTRAL、N/CはNEUTRAL-CHAOS、D/LはDARK-LAW、D/NはDARK-NEUTRAL、D/CはDARK-CHAOSと、悪魔の属性を表しています。

さまざまな"合体"で、より強い仲魔を造れ!!

邪教の館での合体も、2身合体だけでなく3身合体や精霊合体を極めなければ強い仲魔を作ることは不可能。魔神や女神、天津神、破壊神、地母神といった上級悪魔を仲魔に加え、どんどんパーティーを強化していくといいだろう。

ここでは、魔王、邪龍、悪霊、外道、邪神、凶鳥、死神、邪鬼、妖獣などダーク系悪魔の合体一覧表と、特殊な悪魔変化"大種族シフト"の解説をしていこう。

2身、3身合体をやりつくせ!

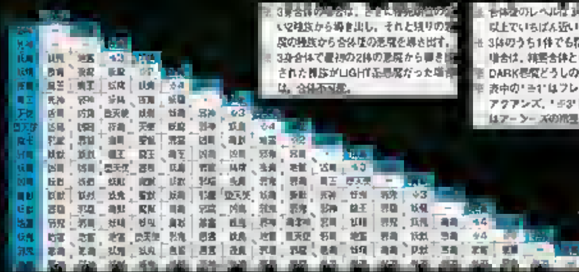




↑2身合体だけでなく、仲魔が増えたら3身合体にもチャンレンジしてみよう。

ダーク系悪魔の合体もマスターせよ!

合体をするときに、一覧表に"D"と表記されているのがDARK系の悪魔だ。DARK系の悪魔とLIGHT系の悪魔は合体不可能なうえに、DARKどうしの合体ができない。また、DARK悪魔が合体素に入っているとDARK悪魔が生成されることが多い。制約が多いDARK合体なので、合体素としてではなく強力な仲魔が欲しいときにのみ生成することをオススメする。



※3身合体の場合は、ときに[illegible]い2種族から導き出し、それと残りの悪魔の種族から合体後の悪魔を導き出す。
※3身合体で最初の2体の悪魔から導き出された種族がLIGHT系悪魔だった場合は、合体不可能。

※合体後のレベルは3体の平均+3レベル以上でいちばん近いものになる。
※3体のうち1体でも精霊が含まれている場合は、精霊合体となる。
※DARK悪魔どうしの同種族合体はない
※表中の":1"はフレイミーズ、"[illegible]2"はアクアンズ、"[illegible]3"はエアロス、"[illegible]4"はアーシーズの精霊を表す。

大種族シフトとは?

悪魔は神族、魔族、龍族といった11種の大種族に分類される。悪魔には、画面上では確認できないが"大種族値"という数値が設定されている。たとえば魔獣の場合、初期状態では獣族の数値が最大値になっているが、タクティカルバトルで敵を倒していくと数値が変化していき、獣族より高くなった数値の大種族に変化させることが可能なのだ。また、複数の大種族値がある一定の数値に達すると、魔人にシフトできる場合もある。

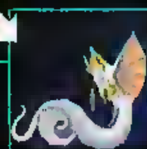


←精霊、悪霊、人族(魔人)、外道はシフト不可能。

国津神アラハバキから龍神ガンガーにシフト



国津神アラハバキ
鬼神族・LV62
LIGHT-CAOS



龍神ガンガー
龍族・LV62
LIGHT-NEUTRAL

引き継ぐパラメーター

- 能力値
- CP値
- 相性(各種耐性)
- 召喚時間
- 魔法継承タイプ
- 合体累計

[illegible]パラメーター

- 名称、種族、属性、レベル
- 容量
- 所持特技、魔法
- 攻撃回数
- 主人公との有効値、服従値
- 敵対悪魔、友好悪魔
- 所持スキル、組み合わせスキル
- 変化するプラグインソフト

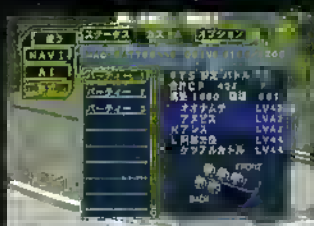
タクティカルバトルで種族値が変化する!!



↑死亡させた悪魔の種族値は－4、ほかは＋2に。瀕死状態にした悪魔の種族値は－2、ほかは＋1に変化する。

バトルのコツを伝授!

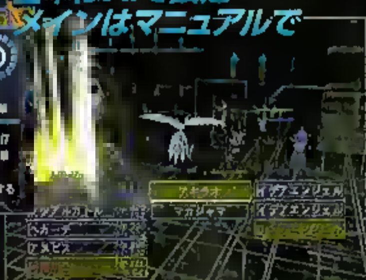
ストーリー前半までと違い、後半では戦闘時の戦略が明暗を分ける戦いが多くなる。とくにボス戦では有効な攻撃方法を見極めて、それに合わせた装備や仲魔を集めてパーティーを編成することが重要になってくるのだ。また、RTSバトルでは、1パーティーのAI設定をすべて"電撃"に、2パーティーぐらいを"防御"にしておくと戦いやすい。



↑編成を考えたあとは、仲魔のSKILLを役に立つものに変えるのも忘れないように。

基本はAIで設定 メインはマニュアルで

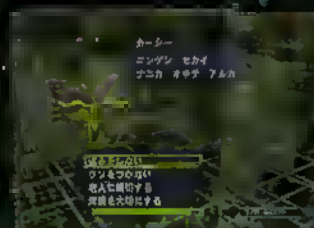




↑➡AIに頼らず、臨機応変にマニュアルで指示していこう。とくにボス戦では、プレイヤーの的確な判断が必要だ。

悪魔の性格を把握して仲魔を増やせ!

下には悪魔の性格分類と、代表的な口調を記載しておいたので参考にしてほしい。"地下街予定地"などで多くの悪魔とエンカウントして、コツをつかんでいくといいだろう。ちなみに、"地下街予定地"の六本木はLAW系、吉祥寺はNEUTRAL系、上野はCHADS系が多く出現する。



男の子	「お姉ちゃん　アタマよさそうだね」	子供をあやすように相手に合わせて
ヒーホー	「ヒ～ホ～！　おいらキミのこともっと知りたいホ～」	"男の子"と同様にやさしく対応すれば◎
若造	「お，オマエ 見ないカオだな」	ノリよく答えればオーケー．おだても有効
紳士	「貴方はまだ独身かな？」	相手の意見に賛同し，丁寧に応対しよう
曲者	「テメーコノヤロー ひとつ聞いていいか？」	対応が把握しづらい、角をてらった応対が好き
偉人	「余の見たところ　そちには武道の才がある」	相手へ尊敬の念を表せば◎
おぢい	「さてさて 本当に　困ったのう…」	老人をいたわるようにやさしく接すればよし
ギャル	「じゃじゃーん 見て見てコレ！」	ミーハーな話題に乗ればオーケー
淑女	「…あの　ひとこと言っても　よろしいかしら」	突飛な返答は避け，丁寧に対応すること
悪女	「はぁ…なんだか　かったるいわ」	相手に共感し，励ましてあげよう
古式	「今宵　ワラワはとても気分がよい」	"淑女"と同じく、丁寧な対応を
獣	「…グフ？　オレサマ　ナンダカ　トテモネムタイ」	励ましてあげたり，やさしく接すると◎
老獣	「儂ハ　トリタクナイモノダ 孤独ガ身ニシミルワイ」	高い知能を持つので，敬意を持って接しよう
天使	「人の子よ あなたに質問してもよろしいですか？」	神に対する信仰心や博愛を示せば◎
狂人	「うぉ　うぉぱえぇぇ　ぐぐぐるなぁぁ　し　しぬどぉ」	理解不可能．経験とカンでクリアーするしかない

イデアスペースの神"マリア"に隠された真の姿とは……？

品川大聖堂にマリアが降臨するというニュースを見た主人公たちは、手がかりを求めて品川へと向かう。竜宮城から品川へ行くと強制的にイベントが発生する。まずはほかの街へ行って回復やアイテムの購入、合体などを済ませておこう。新宿なら回復、購入、合体が一度でできるぞ。



品川 Shinagawa　大聖堂にマリアが降臨するが……

参拝に訪れたイデアスペースの人々が見守るなか、マリアが降臨する。しかし、マリアが血の涙を流し始め、同時に参列者たちが倒れていく……。呆然とする主人公たちに、幼なじみからコールが入る。現実世界の人々があっという間に白骨化している映像が転送されてきたのだ。いったい、イデアスペースに何が起こっているのか？



マリア

メシア教の女神で、イデアスペースの人々の崇拝を受けている。その正体にはある事実が隠されている。



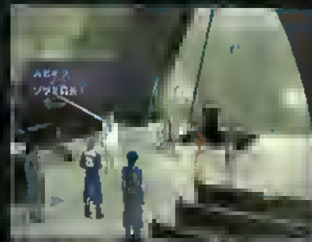
←マリアの目から血の涙が。毎年行われているはずの降臨祭にはどんな秘密が？



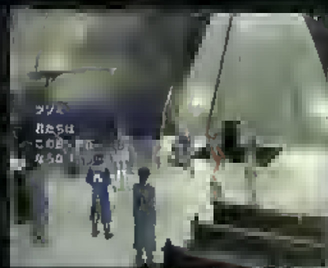
↓人々を襲った突然の死。この光景に戦慄を覚えてしまう。

品川 Shinagawa　中央管理局局長・ツヅミとの戦い

イデアスペースから生きている人間がいなくなり、不気味な静けさのなかに取り残された主人公たち。そこへツヅミが現れ、メシア教の掲げる理想郷、"千年王国計画"の話を始める。千年王国を成立させるためには主人公たちはジャマな存在。ツヅミとイデアエンジェルたちとの戦闘になるのだ。



千年王国のために人々を殺害したのか!?





↑➡"千年王国"を完成させるためには、どんな犠牲もいとわない中央管理局。

タクティカル　ツヅミ局長には勝てない？

イデアエンジェル3体と、ツヅミ、イデアエンジェル3体との戦い。イデアエンジェルはアギラオとザンマを所持し、破魔、呪殺、神経、精神系攻撃が無効。イデアエンジェルには"身代わり"のスキルがあるため、ツヅミにはダメージを与えることができない。さきにイデアエンジェルを倒そう。



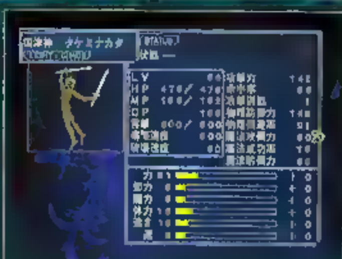
↑ツヅミは不死。ある程度ダメージを与えれば、戦闘は終了する。

List of Devils

出現悪魔一覧

6章～

ここでは、6章から7章のあいだに出現する悪魔を紹介している。表には悪魔の大種族や種族名、属性、性格といったことから、所持魔法や技、スキルなどを明記している。バトルや仲魔を作る際の参考にしてもらいたい。



↑合体素材としてでなくても、仲魔としてすぐに役立つ悪魔も多く出現するのだ。

表の見かた

悪魔名	❶	大種族	❷	種族	❸	属性	❹	LV	❺	HP	❻	MP	❼
魔法、特技	❽									スキル	❾		
特徴	❿									性格	⓫		

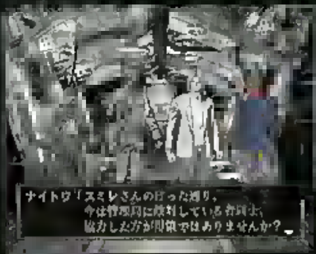
❶悪魔名：悪魔の名前を表記してあります
❷大種族：悪魔を分類したときの大種族です
❸種族：その悪魔の種族を表記してあります
❹属性：どの属性かを示しています
❺LV：出現時の悪魔のレベルです
❻HP：出現時の悪魔の体力です
❼MP：出現時の悪魔のマジックポイントです
❽魔法、特技：悪魔が持つ攻撃魔法や特技を表記してあります
❾スキル：悪魔が持つスキルを表記してあります
❿特徴：その悪魔のおもな特徴、弱点を表記してあります
⓫性格：P119の表に従って分類した悪魔の性格を表記しています

6章から登場の悪魔

悪魔名	大種族	種族	属性	LV	HP	MP	魔法、特技	特徴	スキル	性格
タケミカヅチ	神族	天津神	L/L	55	550	235	ツインスラッシュ、鋼鉄の壁、ジオダイン、デカジャ	電撃系攻撃を吸収、破魔無効	デュエル	偉人
パラスアテナ	神族	女神	L/L	62	556	342	二段突き、封魔天弓、結界、ラクカジャ	打撃系、技を反射し、破魔を無効。神経系攻撃に弱い。	戦乙女の加護	聖女
フレイア	神族	女神	L/L	53	438	343	熱い口づけ、夢見針、マリンカリン、ティアラマ	魔法攻撃に強く、破魔、呪殺無効。物理攻撃に弱い。	黒い月の加護	ギャル
スカアハ	神族	女神	L/L	46	422	254	飛び蹴り、連続撃ち、サマカジャ、ポズムディ	打撃系、技を反射し、破魔を無効。神経系攻撃に弱い	戦乙女の加護	淑女
ガルーダ	鳥族	霊鳥	L/L	61	450	149	飛び蹴り、ソニックブーム、パニックボイス、デクンダ	破魔、呪殺、神経系攻撃を反射。物理攻撃に弱い。	身代わり	紳士
スザク	鳥族	霊鳥	L/L	50	378	138	引っかき、ファイアブレス、ティアラハン、テカジャ	打撃、斬撃、技系攻撃、破魔を無効。氷、投擲攻撃に弱い。	天空の限界	老獣
ホルス	神族	魔神	L/N	63	574	630	連続撃ち、ファイアブレス、ソニックブーム、サマカジャ	火炎系攻撃反射、氷結系攻撃に弱い	天空の限界	若者
トール	神族	魔神	L/N	56	524	228	暴れる、デスバウンド、ジオダイン、タルカジャ	電撃系攻撃を吸収、破魔を無効	武神の加護	偉人
ガンガー	龍族	龍神	L/N	62	600	174	かみつき、薙ぎ払い、ブフダイン、メパトラ	氷結系攻撃を吸収、火炎系攻撃に弱い。	聖河の浄化	聖女

竜宮城 破壊したツヅミの頭にハッキング！

アンドロイドだったツヅミを幼なじみが現実世界で破壊し，戦闘から離脱。竜宮城には幼なじみとナイトウが待機していて，ガイア教と手を組まないかと持ちかけられる。ナイトウが去ったあとにスティーブンが現れ，幼なじみが持ってきたツヅミの頭部にハッキングしてはどうかと提案する。RTSバトルに勝利すると，パスワードで防御されたドライブを発見するのだ。

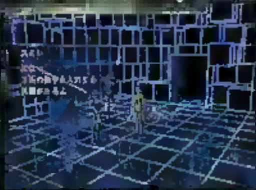




➡現れたスティーブンが名案を出してくれる。



⬅⬆破壊されたツヅミの頭部を持ち帰った幼なじみ。ガイア教に協力するように言われるのだが……。



➡3桁のパスワードを要求されるが……。

RTS 瀕死やステータス異常に注意!!

敵ドライブはB3階にある。階層は多くないものの，少し広いマップでトラップが多いため，'眼界'系や'天眼'キャンセラー''ディスアーミング'などのスキルを持つ仲魔をパーティーに加えておくといい。また，このフィールドに出現する敵はツヅミ+イデアエンジェルのパーティー。銃攻撃を多用してくるので，銃に極端に弱い鳥族の仲魔は避けてパーティーを編成しよう。



⬅コントロールエリアと昇降エリアの位置を確認。

DRIVE名"MESSIAH"
持ち込み容量/29000MAG.
ポート数/7，階層/地下3F
勝利条件/敵コマンドエリアの破壊，敵リーダーの撃破

タクティカル パスワードの入力は避けて！

RTSに勝利するとツヅミの頭部に侵入成功。データを引き出すにはパスワードを入力しなければならないが，ここで適当に入力するとエラーが発生してイデアエンジェルが出現する。敵の能力や弱点は前出に同じ。RTSから休む間もなく戦闘に入るので，余力を残しておこう。



⬆パスワードを正しく入力すれば，戦闘にはならない。

Column 後半のRTSは油断大敵。うまく勝利するには？

後半になると連続して戦闘が発生することが多く，勝つことだけを考えるのではなく，最小限のダメージでクリアーすることが必要になってくる。とくに，RTSの最中には気がつくと全員石化していたり，瀕死の仲魔がいたりしていることも。また，LIGHT系悪魔は構築速度が速いので防衛向き，DARK系悪魔は破壊速度が速いので攻撃向き，というように悪魔の属性によっても適材適所があるのだ。



➡召喚にはマッカも必要に。開始まえに確認しよう。



➡全パーティーをこまめにチェックしよう。

竜宮城 フェリスの攻撃に遭い，アジトは壊滅

竜宮城に戻り，パスワードの手がかりが品川大聖堂にあるらしいと考えた主人公たち。幼なじみとナイトウが通信していると，竜宮城がフェリスたちに襲撃されてしまう。スティーブンの機転で危機一髪脱出した彼らは，大聖堂へ向かうのだった。



⬅⬇祭壇の文字はヘブライ語で'ミリアム'つまりマリアと書かれているらしい。手がかりはこれしかない。

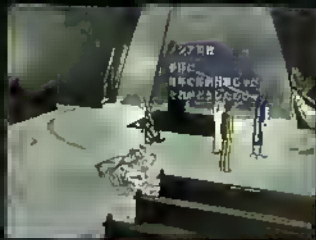


なんとか生き延びることができたが……

悪魔名	大種族	種族	属性	LV	HP	MP	魔法、特技	スキル	特徴	性格
セイリュウ	龍族	龍神	L/N	52	516	140	かみつき、アイスブレス、水晶の壁、マカカジャ	聖河の浄化	電撃系攻撃を吸収、破魔系攻撃無効。	老獣
バロン	獣族	神獣	L/N	62	544	158	かみつき、パニックボイス、勇猛の気、メパトラ	浄化の泉	破魔、呪殺、精神、神経系攻撃に強い。	獣
ゲンブ	獣族	神獣	L/N	52	492	131	薙ぎ払い、破魔の雷光、鋼鉄の壁、タルンダ	キャンセラー	電撃系攻撃、破魔系攻撃無効。	老獣
スレイプニル	獣族	魔獣	L/N	59	500	143	体当たり、ソニックブーム、ポズムディ、トラフーリ	疾駆	電撃系攻撃、破魔系攻撃無効。	獣
ビャッコ	獣族	聖獣	L/N	50	412	500	引っかき、アイスブレス、水の壁、ペトラディ	ゲートキーパー	氷結系攻撃を吸収、火炎系攻撃に弱い。	老獣
カルティケーヤ	鬼神族	破壊神	L/C	57	504	223	霧斬り、ソニックブーム、タルカジャ、ポズムディ	武神の加護	打撃、技系攻撃反射し、破魔系無効。精神系に弱い。	男の子
インドラジット	鬼神族	破壊神	L/C	50	472	208	冥界破、乱れ撃ち、サンダーボルト、マカラカーン	デュエル	電撃系攻撃を吸収、破魔系攻撃無効。	偉人
イシス	鬼神族	地母神	L/C	50	530	384	乱れ撃ち、慈愛の祈り、サマリカーム、デカジャ	銀の月の加護	破魔、呪殺系攻撃を反射、物理攻撃に弱い。	淑女
アルテミス	鬼神族	地母神	L/C	62	426	320	乱れ撃ち、迎撃撃ち、ハマ、サマカジャ	銀の月の加護	破魔系攻撃を反射、呪殺系に弱い。	淑女
アラハバキ	鬼神族	国津神	L/C	62	566	248	迎撃撃ち、メギド、結界、テトラカーン	[illegible]	破魔、呪殺、神経系攻撃を反射。物理攻撃に弱い。	偉人
タケミナカタ	鬼神族	国津神	L/C	50	472	182	ツインスラッシュ、サンダーボルト、炎の壁、アギダイン	デュエル	火炎系攻撃を吸収、氷結系攻撃に弱い。	若造
ドミニオン	飛天族	天使	N/L	64	462	172	封魔天弓、天罰、光の裁き、ラクカジャ	昇天	破魔系を反射、魔法攻撃に強い。呪殺、精神系攻撃に弱い。	天使
ヴァーチャー	飛天族	天使	N/L	53	384	169	乱れ撃ち、ハマ、ティアラマ、リカームドラ	天使の祝福	破魔系を反射、魔法攻撃に強い。呪殺、精神系攻撃に弱い。	天使
モリーアン	鳥族	妖鳥	N/L	45	324	121	飛び蹴り、デスバウンド、ムド、リカーム	トリニティ	打撃、斬撃、技系、破魔系攻撃が無効。銃、投具系攻撃に弱い。	悪女
ヤマタノオロチ	龍族	龍王	N/N	61	474	141	押しつぶし、薙ぎ払い、ファイアブレス、デカジャ	[illegible]	火炎系攻撃を吸収、破魔系無効。氷結系攻撃に弱い。	獣
サーガラジャ	龍族	龍王	N/N	48	372	120	二段突き、薙ぎ払い、ジオダイン、ラクカジャ	キャンセラー	電撃系攻撃を反射、破魔系無効。	偉人
ハヌマーン	魔族	妖魔	N/N	63	438	151	飛び蹴り、霧斬り、ザンダイン、サマカジャ	幻化	破魔系、呪殺系、精神系、神経系攻撃に強い。	偉人
ガネーシャ	魔族	妖魔	N/N	52	390	140	霧斬り、闇の壁、ブフダイン、マカカジャ	ゲートキーパー	呪殺系攻撃を反射、破魔系攻撃に弱い。	紳士
ヴァルキリー	魔族	妖魔	N/N	45	348	113	ツインスラッシュ、ジオンガ、タルカジャ、ラクカジャ	戦乙女の加護	打撃系、技系攻撃を反射，破魔系攻撃が無効。神経系攻撃に弱い。	淑女
ケルベロス	獣族	魔獣	N/N	61	438	141	かみつき、ファイアブレス、パニックボイス、サマリカーム	冥界の門	火炎系攻撃反射、氷結系攻撃に弱い。	獣

ますます加熱する"ネオ・メシア"との戦い

新しいアジトでスティーブンが主人公たちに見せたモニターには、マリア降臨祭で死亡したはずの人々が何ごともなかったかのように真・東京を歩いている姿が映っていた。事実を確認するために、イデアスペースにダイブして品川大聖堂へと向かうことになるのだ。



画廊ドッペルの地下倉庫 Gallery Doppel　真・東京の人々が復活!?

竜宮城から画廊ドッペルの地下倉庫にアジトを移し、マリアの謎を解く手がかりを捜すことに。真・東京に生き返った人々を調べるために地下倉庫を飛び出した幼なじみとは別行動となり、パートナーと品川を訪れる。街を歩く人々は、降臨祭のまえと変わったところは感じられない。大聖堂に入るとすぐにイベントが始まるので、回復やアイテムの購入、合体などをしておこう。また、コンビニ117で新しい宝石を購入するのも忘れないように。



↑フェリスの襲撃を逃れた主人公たち。追撃されるまえに、謎を解き明かさなければならない。手がかりを求め、品川へ。



➡死んだはずの人々が甦っている？　それとも？



⬅人々も以前と変わりない。このカラクリは？

死んだはずの真・東京の人々はなぜ甦ったのか？

品川 Shinagawa　中央管理局の追撃をかわせ！

大聖堂に入ると、ガイア教徒・ハヤシがメシア司教を殺そうとしていた。ここでは司教を助けるか、助けないかにかかわらずハヤシと戦うことになる。戦闘後に大聖堂から外へ出ると、すぐにイデアエンジェルとの戦闘があるので、回復しておくことを忘れずに。



⬅パートナーをさらったハヤシまで、記憶がない？

タクティカル　司教を助けるとハヤシとのバトルに！

ガイア教徒・ハヤシ、悪霊ヴェータラ2体、悪霊レギオン1体との戦闘になる。レギオンは斬撃系攻撃と火炎、破魔系攻撃のみ有効。ヴェータラは呪殺系攻撃を反射する。



⬅まわりの敵は無視して、ハヤシを集中攻撃。

タクティカル　イデアエンジェルとの戦い

イデアエンジェル3体との戦闘になる。イデアエンジェルの能力と戦いかたは、前出に同じ。ハヤシとの戦闘時とは違うパーティー構成で臨むといいだろう。



⬅前衛の敵を先に倒してから、リーダーを攻撃。



暴走するメシア教！ネオ・メシアの理想は何なのか？

⬅妹・エミと再会。しかし、喜ぶ間もなくツヅミたちが現れる。逃げ込んだ主人公たちをかばって司教が殺されてしまい、ツヅミたちの攻撃から逃げるために大聖堂内のターミナルから脱出しようとするが……。

List of Devils

悪魔名	大種族	種族	属性	LV	HP	MP	魔法、特技	特徴	スキル	性格
ティターニア	魔族	妖精	N/N	58	402	202	熱い口づけ、夢見針、子守唄、マリンカリン	すべての魔法攻撃を反射、物理攻撃に弱い。	時紡ぎ	淑女
オベロン	魔族	妖精	N/N	50	334	168	夢見針、ジオダイン、ザンダイン、サマカジャ	破魔系、呪殺系攻撃が無効、魔法攻撃に強い。	時刻み	紳士
アリス	人族	魔人	N/N	50	342	328	夢見針、マッドティーパーティー、テクンダ、デカジャ	破魔系、呪殺系、精神系、神経系攻撃が無効。	ラビットホール	女の子（特別）
ゴモリー	飛天族	堕天使	N/C	62	456	228	熱い口づけ、邪毒針、マリンカリン、マカジャマ	魔法攻撃に強い。	悠遠の杜	淑女
ベリス	飛天族	堕天使	N/C	49	372	129	回転斬り、アギダイン、ペトラム、ポイズマ	火炎系、破魔系攻撃に強い	悠遠の杜	若造
サキュバス	魔族	夜魔	N/C	51	372	171	熱い口づけ、吸精、ウイルス、ドルミナー	呪殺系を反射。斬撃、火炎、衝撃、破魔系攻撃のみ有効。	享楽の間	悪女
ランダ	鬼族	妖鬼	N/C	62	438	162	毒引っかき、セクシーダンス、パワーブレス、メギド	物理攻撃を反射、魔法攻撃に弱い	黒い月の加護	悪女
ヤクシャ	鬼族	妖鬼	N/C	50	372	116	回転斬り、ツインスラッシュ、破魔の雷光、ペトラディ	衝撃系攻撃を反射、火炎系、氷結系に弱い。	ゲートキーパー	若造
ニャルラトホテプ	鬼神族	邪神	D/L	54	534	224	毒引っかき、闇の審判、メギドラ、テトラカーン	すべての魔法攻撃を反射。物理攻撃に弱い。	混沌の闇	曲者
テスカトリポカ	鬼神族	邪神	D/L	46	424	178	鉄拳パンチ、闇の審判、パワーブレス、ムド	呪殺系を反射。斬撃、火炎、衝撃、破魔系攻撃のみ有効	武神の加護	若造
フレスベルグ	鳥族	凶鳥	D/L	52	372	144	毒引っかき、羽ばたき、アイスブレス、リカーム	氷結系、呪殺系、神経系攻撃が無効。銃、破魔系攻撃に弱い。	天空の眼界	獣
ゲーデ	鬼神族	死神	D/L	61	570	293	邪毒針、メギド、ムド、マカカジャ	破魔系、呪殺系、精神系、神経系攻撃が無効。	知識の泉	賢者
チェルノボグ	鬼神族	死神	D/L	50	520	180	デスバウンド、愚者の声、ジオダイン、ムド	破魔系、呪殺系、精神系、神経系攻撃が無効	無明の闇	紳士
ヘカトンケイル	鬼族	邪鬼	D/N	63	498	111	暴れる、体当たり、愚者の声、ラクカジャ	火炎系攻撃を吸収、銃系攻撃無効、氷結系攻撃に弱い。	冥界の門	狂人
ギリメカラ	鬼族	邪鬼	D/N	54	378	134	袈裟斬り、ウイルス、ペトラアイズ、闇の鎧	物理攻撃を反射、魔法攻撃に弱い	バインドトラップ	曲者
フェンリル	獣族	妖獣	D/N	61	420	173	暴れる、かみつき、アイスブレス、パニックボイス	呪殺系攻撃を反射、破魔系攻撃に弱い。	狂乱の闇	獣
スルト	魔族	魔王	D/C	62	608	254	袈裟斬り、地獄の業火、パワーブレス、アギダイン	火炎系攻撃を吸収、氷結系攻撃に弱い	混沌の闇	曲者
ロキ	魔族	魔王	D/C	56	532	250	乱れ撃ち、絶対零度、ブフダイン、マリンカリン	氷結系、電撃系、銃、拡散系攻撃に強い。破魔、呪殺系無効。	幻化	若造
モロク	魔族	魔王	D/C	46	450	214	邪毒針、闇の壁、タルンダ、マカンダ	呪殺系攻撃を反射、破魔系攻撃に弱い。	グリード	獣
ニーズホッグ	龍族	邪龍	D/C	61	456	129	産卵、薙ぎ払い、毒ガスブレス、ポイズマ	呪殺系攻撃を反射、破魔系攻撃に弱い。	ウイルストラップ	獣

品川大聖堂内部 Shinagawa Cathedral　ネオ・メシアの追撃から逃れられるか？

主人公とパートナーは，司教のデスクにあるマシンに映されているホログラムから，"7，3，0"の数字を発見する。データを地下倉庫に転送したあとターミナルにアクセスしようとすると，ツヅミが送り込んだ悪魔が出現して戦闘になる。悪魔の出現を防ぐためには，ターミナルを破壊しなくてはならない。ハッキングして，敵のコマンドエリアを撃破しよう。



↑エミとの別れ際，「また会える？」というエミの質問にどう答えるかによって，主人公の属性が微妙に変化するぞ。

タクティカル　ターミナルを破壊しないと大変なことに！

天使アークエンジェル2体，天使プリンシパリティとの戦い。どちらも破魔系攻撃を反射し，呪殺攻撃に弱い。'闇の審判'や'ムド'を所持する仲魔をパーティーに加えるのが得策。戦闘後に選択肢が出るが，「破壊しない」を選ぶと再び戦闘になるので気をつけよう。



↑アークエンジェルには，ツインスラッシュなどの攻撃も有効だ。

RTS　複数のパーティーで守りを固めよう！

敵のコマンドエリアは地下4階。リーダーは，天使ドミニオン，天使ヴァーチャー，妖鳥ジャターユ3体のパーティーだ。呪殺系と銃，みだれ撃ちなどの投具系で攻撃していこう。また，コントロールエリアから昇降エリアまで距離があるので，"電撃"に設定したパーティーは，移動速度の速い仲魔で構成するようにしよう。'防御'のパーティーも少なくとも3つは欲しいところだ。



↑敵の移動スピードも速い。速攻で撃破を目指せ。

DRIVE名"MESSIAH"
持ち込み容量/34000MAG、
ポート数/8、階層/地下4F
勝利条件/敵コマンドエリアの破壊、
敵リーダーの撃破

新宿 Shinjuku　決断を迫られる主人公。進むべき道はどっち？

主人公たちはターミナルを破壊したことで脱出が不可能になり，大聖堂を取り囲んでいるツヅミたちを倒すために外へ出た。しかし，そこには誰の姿もなかったのだ。怪訝に思う主人公に，スミレ（バラキ）から通信が入り，新宿へ移動する。この章の最後のイベントで，主人公の属性が完全に分岐することになる。ガイア教を支持する幼なじみを選ぶのか？　メシア教を支持するパートナーを選ぶのか？

幼なじみがアルトで電波ジャック！

↓メシア教の真の姿を語る幼なじみ。しかし，人々は信じてくれない。



どちらの言い分に賛同するか？





↑幼なじみから決断を迫られる。分岐した道は，もう戻ることはできない。

LAWルートへ



↑幼なじみと決別。LAWルートが確定するのだ。

CHAOSルートへ



↑ガイア教の一員として活動していくことになるのだ。

悪魔名	大種族	種族	属性	LV	HP	MP	魔法、特技	スキル	特徴	性格
バジリスク	魔族	邪龍	D/C	55	438	111	毒針、ペトラアイズ、毒ガスブレス、サマンダ	バインドトラップ	呪殺系攻撃を反射、破魔系攻撃に弱い。	獣

7章から登場の悪魔

悪魔名	大種族	種族	属性	LV	HP	MP	魔法、特技	スキル	特徴	性格
アマテラス	神族	天津神	L/L	76	704	368	封魔天弓、パワーブレス、メギドラオン、ディアラハン	天の岩戸	すべての攻撃に強い。破魔系、呪殺系攻撃が無効	古式
ツクヨミ	神族	天津神	L/L	66	594	377	封魔天弓、水晶の壁、ザンダイン、ムド	銀の月の加護	すべての魔法攻撃を反射、物理攻撃に弱い。	紳士
ラクシュミ	神族	女神	L/L	69	578	423	乱れ撃ち、セクシーダンス、慈愛の祈り，天上の舞、サマリカーム	チャンチャラー	破魔系、呪殺系攻撃を反射。物理攻撃に弱い。	ギャル
ヴィシュヌ	神族	魔神	L/N	78	760	398	サルワットッシディ、破邪の雷光、ゴッドブレス、メギドラオン	アヴァターラ	すべての攻撃に強い。破魔系、呪殺系攻撃が無効。	紳士
バアル	神族	魔神	L/N	72	674	408	封魔天弓、破邪の雷光、アギダイン、ブフダイン	大地の祝福	物理攻撃に強く、破魔系攻撃が無効。呪殺系攻撃に弱い	偉人
オーディン	神族	魔神	L/N	67	630	355	二段突き，絶対零度、サンダーボルト、マカカジャ	知識の泉	破魔系、呪殺系攻撃が無効。魔法攻撃に強い。	紳士
アナンタ	龍族	龍神	L/N	69	714	187	押しつぶし，薙ぎ払い，地獄の業火、鋼鉄の壁	身代わり	電撃系攻撃を反射、破魔系攻撃が無効	寡黙
シヴァ	鬼神族	破壊神	L/C	78	712	328	真空破、天罰、メギドラオン、タルンダ	万神の将	すべての攻撃に強い。破魔系、呪殺系攻撃が無効	偉人
スサノオ	鬼神族	破壊神	L/C	67	608	281	真空破、結界、ムド、ラクカジャ	狂乱の時	氷結、電撃、銃、投具系攻撃に強い。破魔系、呪殺系攻撃が無効。	偉人
カーリー	鬼神族	地母神	L/C	74	664	434	回転斬り、セクシーダンス、勇猛の舞、ムド	狂乱の時	破魔系、呪殺系攻撃を反射。物理攻撃に弱い	悪女
アナト	鬼神族	地母神	L/C	66	582	459	一段斬り、ダークブレス、ブフダイン、ディアラハン	戦乙女の加護	破魔系、呪殺系攻撃を反射、物理攻撃に弱い	淑女
ヨシツネ	人族	鬼人	N/N	65	668	235	ツインスラッシュ、八双飛び、鋼鉄の壁、メギドラ	跳躍	破魔系、呪殺系、精神系、神経系攻撃が無効	若造
セト	鬼神族	邪神	D/L	76	738	366	アイアンテイル、アイスブレス，ペトラアイズ、ダークブレス	疾風	氷結、電撃、銃、投具系攻撃に強い。破魔、呪殺系攻撃無効。	曲者
アブラクサス	鬼神族	邪神	D/L	65	616	319	封魔天弓、ダークブレス、結界、マカカジャ	知識の泉	物理攻撃を吸収、魔法攻撃に弱い。	おじい
モト	鬼神族	死神	D/L	72	680	330	毒針、闇の審判、ペトラアイズ，メギドラ	不毛の地	破魔系、呪殺系、精神系、神経系攻撃が無効。	紳士
アスタロト	魔族	魔王	D/C	76	676	352	薙ぎ払い、アイスブレス，毒ガスブレス，ジオダイン	パンデモニウム	氷結、電撃、銃、投具系攻撃に強い。破魔系、呪殺系攻撃が無効。	若造
ルキフグス	魔族	魔王	D/C	89	630	334	乱れ撃ち、ダークブレス、鋼鉄の盾、メギドラ	孤立の杜	破魔系、呪殺系、精神系、神経系攻撃が無効	偉人

※データは初期値のものです。
※合体や大種族シフトをした場合、異なることがあります。
※プラグインソフトを装備させたとき，スキルが変化したり，隠しスキルが現れることがあります。

ストーリーの中盤、クエスト15までをマップ付きで攻略！

紅の海 Crimson Sea

今回は、ショウをとりまく謎が明らかになるクエスト15までを攻略。また、クエストでランクSを獲得するための条件と、クエスト15までに入手可能なウェポンのデータを公開！

タイトル	クレナイノウミ クリムゾンシー		
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	発売中（2002年12月12日）	価格	6800円（税別）
開発	コーエー	制作者	プロデューサー：杉山芳樹
ブロック数	8ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他			

A adventure

ショウの力がテオフィルスを救う！急展開ストーリーの8クエストを公開

今回攻略するクエストの進行チャートは以下のとおり。あとで選択するとボスが若干強くなるので、クエスト8～10の選択はクエスト8からがオススメだ。また、クエスト13を選択するとクエスト15をクリアーするまでネオサイオニクスの習得とレベルアップができなくなるので、準備を万全にしてから臨むこと。



↑条件の厳しいクエストが登場し、敵の攻撃も激しい。気を引き締めていこう。

クエスト8～15の流れ

クエスト4～7から → クエスト10「サンジャック市街」／クエスト9「浮遊都市・極」／クエスト8「マグダレーナ大橋」（自由選択） → すべてクリアーするとクエスト11へ → クエスト11「デジーレ渓谷」 → クエスト12「コンモド遺跡」 → クエスト13「カランド大トンネル」 → クエスト14「ピウ・レント（1F）」 → クエスト15「ピウ・レント（B1F）」

キャラクターの成長について

ショウのHPとBPは、クエストをクリアーしていくと自然に上昇していく。また、HPはアイテムの"エリクシル"や"ミルエリクシル"、BPは"BPブースター"を使えばさらに最大値を上昇させることができるが、絶大な効果はない。ショップで購入する必要はないだろう。なお、ショウの能力は、クエストクリアー時に総合ランクSを獲得することでも上昇することがある。



←上昇限度は、HPが2550、BPが255となっている。



→能力値を上げるアイテムはマップに落ちているもので十分。

各クエストでのショウのステータス

クエスト	HP	BP	クエスト	HP	BP
01：アラルカンド下層	600	0	09：浮遊都市・極	1500	130
02：アラルカンド市街	800	0	10：サンジャック市街	1500	130
03：リビトゥムプラント	1000	0	11：デジーレ渓谷	1800	160
04：天シャトルポート	1100	90	12：コンモド遺跡	1900	170
05：ドレンテ坑道跡	1100	90	13：カランド大トンネル	2000	180
06：アジタート軍事工場	1100	90	14：ピウ・レント（1F）	2100	190
07：ウナ制御地区	1100	90	15：ピウ・レント（B1F）	2200	200
08：マグダレーナ大橋	1500	130	—	—	—

クエスト1～15までのランクS獲得条件を紹介！

クエスト	TIME	DAMAGE	ENEMY	MAX COMBO	SPECIAL
01：アラルカンド下層	4分以内	25パーセント	60	20	ボス攻略にかかった時間：2分以内
02：アラルカンド市街	8分以内	25パーセント	200	20	チームメンバーの生き残り人数：3人
03：リビトゥムプラント	7分30秒以内	25パーセント	2100	150	チームメンバーの生き残り人数：3人
04：天シャトルポート	4分30秒以内	25パーセント	250	70	シャトルが受けたダメージ：5パーセント以下
05：ドレンテ坑道跡	10分以内	25パーセント	200	20	集めた波動の数：25以上
06：アジタート軍事工場	5分以内	25パーセント	160	10	集めた波動の数：195以上
07：ウナ制御地区	8分30秒以内	25パーセント	90	5	大統領の残りHP：80パーセント以上
08：マグダレーナ大橋	5分以内	25パーセント	—	50	ボスの移動距離：橋全体に対して20パーセント以下
09：浮遊都市・極	7分以内	50パーセント	200	10	集めた波動の数：12
10：サンジャック市街	10分以内	25パーセント	40	—	民間人を驚かせた回数：0回
11：デジーレ渓谷	6分以内	50パーセント	1000	100	チームメンバーの生き残り人数：5人
12：コンモド遺跡	10分以内	25パーセント	—	—	間違えて撃った民間人の人数：0人
13：カランド大トンネル	8分以内	25パーセント	1000	100	チームメンバーの生き残り人数：3人
14：ピウ・レント（1F）	10分以内	50パーセント	90	5	チームメンバーの生き残り人数：3人
15：ピウ・レント（B1F）	10分以内	50パーセント	60	5	生き残った民間人の人数：30人

QUEST 8 考古音学者ウードを捜せ

惑星グラーヴェ
マグダレーナ大橋

クエストの目的は絶対波動を持つ考古音楽者・ウードの捜索となっているが、実際の目的は橋の上に出現する敵をすべて倒すこと。前回のクエスト4～7をクリアーした時点でヴァルカンⅡが購入可能になっているので、必ず購入してから戦いへ臨みたい。なお、このクエストをクリアーすると、ネオサイオニクス・プロテクションを自動的に習得する。

A 敵を全滅させてレーザーゲートを解除せよ

敵の主力はキラーラセルタとダーヴィス。数が多く、耐久力もそこそこあるので、敵が遠距離にいるうちはヴォルケーノでダメージを与え、接近してきたらヴァルカンに切り替えて、間合いをとりながら攻撃しよう。



←敵に囲まれないようにステップ移動で間合いをとろう。



↑大型のキラーラセルタは耐久力がかなりあるので、小型の敵を全部倒してからロックオン射撃で1匹ずつしとめること。

B クエイクタイラントとの戦い

クエイクタイラントは、間合いをとると前進する。このクエストのスペシャルは"クエイクタイラントの前進した距離"となっているため、密着して戦闘を。武器は発射間隔が短く攻撃力の高いヴォルケーノがオススメ。左右の触手攻撃は振り上げた瞬間にシフト移動で、両方の触手を地面にたたきつける振動攻撃は直前にジャンプで回避。ビームや火炎、毒霧攻撃は相手が口を大きく開けた瞬間にステップ移動で後退。攻撃がやんだらすぐに間合いを詰めよう。

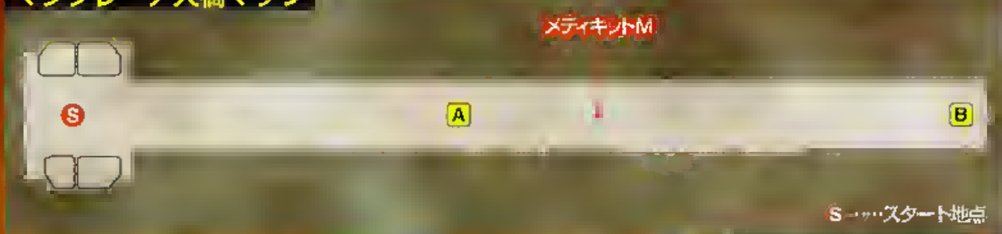


←相手の鼻先まで接近してヴォルケーノを発射。



←両方の触手を振り上げたら、振動攻撃に備えよう。

マグダレーナ大橋マップ



QUEST 9 シャハナイより早くガムランを追え

惑星弦
浮遊都市・極

考古音楽者ガムランを追い、彼が落とす波動を回収するクエスト。ショウを追跡するシャハナイに触れるとダメージを受けるので、ステップ移動などで間隔を空けよう。クリアー後はソニックアーマーを習得する。

A 消える博士を追え

ガムランはショウかシャハナイが触れると波動を落として逃げる。ワープ先はマップに記入した数字の順番どおり。ガムランを見つけるとシャハナイが前に出ようとしてくるので、ステップ移動で先手をとろう。前に出られた場合は、攻撃すれば足止めできる。

B マッドホーンの強襲

このポイントから先の橋の上には、牛のような敵・マッドホーンが出現することがある。近づくと突進してくるので、倒すときは遠距離からガン攻撃をしかけること。ガムランをシャハナイと取りあっている場合は、戦わずにジャンプで飛び越えてしまうといい。

C 博士の位置がランダムに

ガムランの6回目から9回目までのワープ先は、マップ上に星印で表示された場所からランダムで選択される。行く先はワープ直前の動きである程度把握できるので、探知機上に表示されるマップをしっかり確認して方向を見失わないように追跡すること。

D ソーンの集団との戦い

小さな敵がムカデのように連なって襲いかかる。ここは探知機でタイミングを計り、ブレードで攻撃すると効率がいい。また、プラストスフィアも有効だ。



←ブレードを使ってまとめて攻撃しよう。



←敵が見えたらプラスフィアを使え！

浮遊都市・極マップ



このマップについて

マップ上の数字はガムランがワープする順番を示している。3回目は、2ヵ所のうちどちらかランダムでワープする。また、6回目～9回目は、✪ポイントに出現するが順番はランダムになるので、地形をしっかり把握しておこう。

QUEST 10 時間内に見えない敵をすべて倒せ

惑星センプリーチェ
サンジャック市街

半透明状態で潜伏するマリッシャーを全滅させるクエスト。相手はダメージを与えると姿を現し、倒すと爆発して近くのものにダメージを与えるので、なるべく遠距離から攻撃したい。また銃撃で驚かせないよう、近くに住民がいないか確認すること。

サンジャック市街マップ

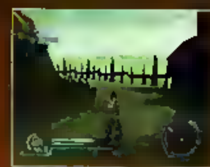


A 敵の後ろに落ちているトライアンプを入手

まずは、スタート地点から右方向の袋小路に落ちているエフェクター・トライアンプを入手しよう。装備したバレルにそれぞれ特殊効果を付加するトライアンプはここでしか入手できない。手前のセンプリーチェウォーカーは、レーザーを避けながらヴォルケーノで攻撃すれば速攻で倒せる。

B 目をこらして敵を捜せ

マリッシャーはつねに透明というわけではなく、一定周期でうっすら姿を見せることがある。探知機で潜伏場所のあたりをつけ、じっと画面を見ていると地面から少しだけ浮かび上がる敵が見えるはず。足もとから出る砂ぼこりも目安になる。



↑明るい色の地面に注目したほうが敵を見つけやすい。

C D E 迷ったら袋小路をチェック

探知機の円が狭まったり広がったりしてうまく場所を絞れない場合は、探知機の円上にある袋小路をチェックしてみよう。奥に隠れている[illegible]ーチェウォーカーは起動しているあいだのみ探知機に表示される。



↑ブリックワームやマリッ[illegible]イトの場合もあるので注意。

QUEST 11 考古音楽者ジェンベを捜せ

惑星アジタート
デジーレ渓谷

クエスト8と同じく、立ちふさがる敵を倒してデジーレ渓谷を突破するのが目的のクエスト。いっしょに行動する味方キャラクターは5人。敵が大量に出現するこのクエストでは彼らの働きも重要となるので、スタートしたら各キャラの得意とする場所で戦えるよう、味方のフォーメーションを変更してから前進を開始しよう。

A 敵の猛攻を突破せよ

デジーレ渓谷に出現する敵はオウルアントとファイアースコーピオの2種類。ファイアースコーピオは耐久力が高いのでヴォルケーノを使って攻撃しよう。ヴォルケーノはサイトが表示されない距離でも、向きさえあっていれば命中する。相手の攻撃は味方をショウの前方に配置することによって防ぐことが可能だ。オウルアントはヴァルカンが非常に有効だ。



←ガンで対処できなくなったら、躊躇せずにブレードを使ったほうが楽になる。



➡敵の数が多いなら、プロテクションの無敵時間を使って接近戦を。

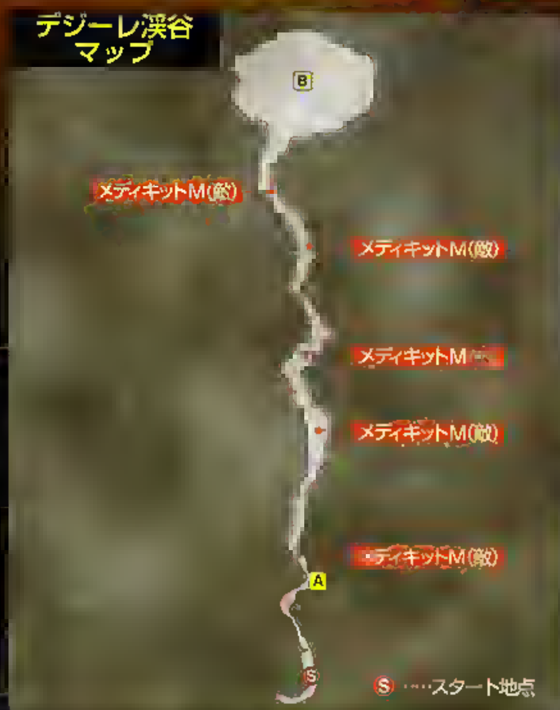
B マザーアントの死角を突け

マザーアントの攻撃は、3方向から放射される火焔とオウルアントの卵。攻撃するには火焔の届かない真下からの攻撃が有効だ。オウルアントの卵を破壊しな[illegible]



←攻撃中に相手が逃げてしまったら、影を頼りに追跡しよう。

デジーレ渓谷マップ



QUEST 12 人に化けた敵をすべて倒せ

惑星センプリーチェ コンモド遺跡

ふらふらと歩く住民の中からダーヴィスを見つけ出し倒すクエスト。間違えた住民を攻撃すると化けるシャドウストーカーは、放っておくとボス戦まで追跡してくるので、必ずその場で倒してしまうこと。

A 住民の中から敵を見つけ出そう

住民は3、4人の集団で行動しているため、1体のダーヴィスを特定するのは難しい。集団から人をひとりずつ誰もいない場所へ押して移動させ、探知機の反応をチェックしよう。円が広がらない相手がクロだ。





集団から引き離して探知機の反応を確認

←敵のいるであろう集団を見つけたら、今度は人気のない場所でひとりずつ調べていこう。

B ダーヴィスキングはパワーで勝負

ダーヴィスを全滅させると出現するダーヴィスキングは、両手を伸ばして攻撃してくるほか、頭から赤い弾を周囲にばらまいてくる。赤い弾[illegible]ト+ステップ移動で触手攻撃を回避しながらヴォルケーノを撃ち確実にダメージを与えていこう。シャミを狙っているときが攻撃チャンスだ。



↑攻撃と回避をくり返せば、ダメージをほとんど受けることなく倒せる。

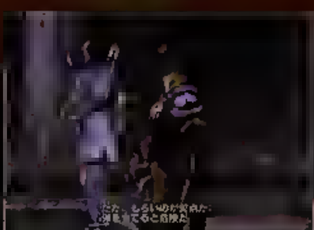
コンモド遺跡マップ



QUEST 13 トンネルを抜けて先住民地区へ向かえ

先住民区域メノ・モッソ カランド大トンネル

海底トンネルを突破するクエスト。トンネルには耐久力が設定されており、ガンやブレードが外壁に当たると低下、0になるとトンネルが破壊されてゲームオーバーとなる。



↑キレイだが壊れやすいトンネル。攻撃力の高いバレルの使用は控えるべき。

A ブラストスフィアを多用

このポイントでは、オウルアントが大量に出現する。ヴァルカンを使って攻撃するのがセオリーだが、流れ弾が外壁を傷つけるおそれがあるため、積極的にブラストスフィアを使ったほうがいい。



←ブラストスフィアなら外壁も傷つかない。

B かべを傷つけない戦いを

キラーラセルタやヴィーパソルジャーといった耐久力のある敵には、ヴァルカンよりもヘカトンルクスが有効だ。エフェクターをオルトドライブにすれば、ある程度の数が出現しても対処できる。



←2、3発でたいていのザコ敵を倒せる。

C アクアクイーンとの戦い

ボスのいる部屋は外壁が壊れる心配はないので、ヴォルケーノなど攻撃力のあるバレルを装備して戦おう。相手が触手を伸ばしてきたら、ステップ移動やジャンプで回避に専念すること。



←仲間は触手を回避できないのでHPに注意。

カランド大トンネルマップ



QUEST 14 居住区を占拠する敵を全滅させろ

先住民区域メノ・モッソ ピウ・レント(1F)

マップ内にいる敵を全滅させるのが目的。クエスト13と14のあいだはIAG本部のシーンが挿入されないが、スタート地点付近にいるショップロボからウェポンとアイテムだけは購入することが可能だ。

A 最初に外側廊下の敵を排除

まずはマップ外周を走る廊下の敵から片付けていこう。敵は銃を使うヴィーパソルジャーが主力なので、シフト移動を多用して敵の攻撃を回避しながら戦うこと。また、クリスタルナイトは接近戦が得意なので、遠距離からヴォルケーノを連射して倒してしまおう。マリオネットを使って足止めするのもひとつの手だ。


↑接近した状態でクリスタルナイトの攻撃をかわすことは不可能に近い。

B 障害物を盾に敵と銃撃戦

公園のような場所をヴィーパソルジャーが占拠している。ここでは、マップのところどころに転がっている障害物を盾にヘカトンルクスを使って[illegible]場合は間合いをおいてヴァルカンなどの移動しながら射撃できるウェポンで戦えばいい。プロテクションを使い、接近戦を挑むのもありだ。


↑ヘカトンルクスは発射時のスキを障害物の陰でカバーすることが可能だ。

C 最後は上段の敵をせん滅せよ

外周部の敵を全滅させたら、最後はスロープを登って中央部の敵をたたこう。非常に狭い場所での戦いになるので、プロテクションをかけて接近戦をしかけ、短時間で勝負をつけるといいだろう。

ピウ・レント(1F) マップ



QUEST 15 敵を倒して先住民を救出せよ

先住民区域メノ・モッソ ピウ・レント(B1F)

クエスト14に引き続き、マップ内の敵を全滅させることが目的。ただし、今回はクリスタルナイトに襲われている住民を何人助けたかがスペシャル条件になっている。ほかの敵も多数出現しているなか、いかにクリスタルナイトをす速く倒すかが高ランク獲得のポイントとなる。

ピウ・レント(B1F) マップ



A 住民を襲うクリスタルナイトを倒せ

行動中、画面下に住民からの救援要請が入ったら、なによりもまずクリスタルナイトを撃破しよう。相手は住民を優先して狙っているので、遠距離からヴォルケーノを連射すれば楽勝だ。


↑救援が遅れると住民に被害が出てしまう。急ごう。

B センプリーチェウォーカーは後回し

このポイントでは、センプリーチェウォーカーがクリスタルナイトのいる広場の入り口をふさいでいる。ここはジャンプで相手の脇を通り抜け、速攻でクリスタルナイトを倒そう。


↑相手がレーザーを撃っているスキに通り抜けろ。

C 敵を全滅させるとヴィーパコマンダー戦へ

敵を全滅させるとボスのヴィーパコマンダーが3体出現する。まずはまわりにいるザコ敵を全滅させよう。ヴィーパコマンダーは接近戦が得意。間合いをおいてヴォルケーノで倒せ。


↑ステップ移動でつねに間合いをとっておけば安全。

クエスト15までに入手可能なウェポンパーツのデータを公開

ここでは、今回攻略したクエスト15までに入手可能（ランクSで手に入るものは除く）なウェポンパーツのデータを公開しよう。ウェポンパーツを使ううえで大事なのは、なにより"組み合わせ"だ。とくにガン攻撃で威力が出なかったり、エネルギー切れが多発する場合は、エフェクターやジェネレイターの選択が適切でない場合がある。つねに最新のパーツをつけていればオーケーというわけではない点をキモに命じよう。

プレイスタイルに合ったパーツを決めお金を節約

豊富な種類をほこるウェポンパーツだが、ゲーム後半に向けて高額なパーツが続々発売されることを考えると、必要な物だけを購入して出費を押さえたいところ。とくにバレルは、ヴァルカンとヴォルケーノを軸に全部で3、4種類程度持っていれば、ほとんどの敵に対処できる。

バレル 攻撃の根幹をなすだけに、自分のプレイスタイルに合ったアイテムを選択したいところだ

	ガン[illegible]能								ブレード性能						
	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	弾速	発射速度	射程	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	攻撃速度	範囲
ヴァイパーⅠ	9	10	10	11	13	150	9	20	4	4	5	5	6	7	120
ヴァイパーⅡ	13	14	16	17	20	200	8	25	9	9	10	11	13	5	130
レギオンⅠ	72	79	93	—	—	100	21	8	13	14	17	—	—	7	220
レギオンⅡ	90	99	117	—	—	150	18	10	18	19	23	—	—	5	230
ヘカトンルクスⅠ	18	19	21	25	—	100	24	30	9	9	10	12	—	4	240
ヘカトンルクスⅡ	27	29	32	35	40	150	21	30	13	14	16	17	20	3	250
ヴァルカンⅠ	3	3	3	4	—	180	6	30	5	6	7	7	—	8	180
ヴァルカンⅡ	4	4	4	5	6	190	5	30	10	11	12	13	15	6	200
スコービオンⅠ	13	14	16	18	—	130	18	30	7	7	8	10	—	7	120
スコービオンⅡ	18	19	21	23	27	140	16	30	10	11	12	14	16	5	130
ヴォルケーノⅠ	36	39	43	50	—	100	30	20	10	11	12	15	—	7	220
ヴォルケーノⅡ	54	59	64	70	81	120	29	20	15	16	18	19	22	5	230
ワイヴァーンⅠ	2	2	2	—	—	200	7	30	5	6	6	—	—	8	180
ワイヴァーンⅡ	3	3	3	4	—	220	6	30	10	11	12	14	—	6	200
リヴァイアサンⅠ	9~135	9~148	10~162	12~189	—	110	15	30	12	13	15	17	—	4	240
リヴァイアサンⅡ	18~144	19~158	21~172	23~187	27~216	132	14	30	17	18	20	22	25	3	250

エフェクター ガンとブレードの攻撃増加率もさることながら、エネルギーの消費効率にも注目してほしい

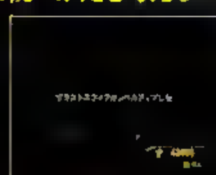
	ガン攻撃力	ブレード攻撃力	エネ[illegible]ー[illegible]	[illegible]考
ソリッドアンプ	×1	×1	100パーセント	—
プロトドライヴ	×1	×1	70パーセント	弾に炸裂性能を追加。ヴォルケーノは爆発範囲が2倍に拡大
デュアルアンプ	×1.5	×1	90パーセント	バレルがヴァイパーかスコーピオンの場合、攻撃力×1.3
ハイブラスター	×1.5	×1.5	80パーセント	バレルがヴァルカンかワイヴァーンの場合、攻撃力×1.3
トライアンプ	×2	×1	80パーセント	バレルがヴォルケーノとレギオンの場合は爆発範囲を拡大、リヴァイアサンなら攻撃力×1.3、ヘカトンルクスは壁越し射撃を可能に、そのほかのバレルは連射性能が向上する
オルトドライヴ	×1.5	×1.5	60パーセント	バレルがレギオンかヴォルケーノの場合、攻撃力×1.3
ハイパードライヴ	×1.5	×2	45パーセント	バレルがヘカトンルクスかリヴァイアサンの場合、攻撃力×1.3
メガブラスター	×2	×2	100パーセント	弾に炸裂性能を追加。ヴォルケーノは爆発範囲が2倍に拡大

ジェネレイター チャージよりも容量を重視しよう。

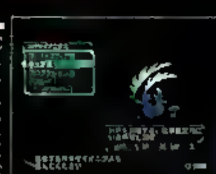
	容量	チャー[illegible]	備[illegible]
ミニポッド	300	3	—
クイックポッド	300	4	ジャンプ斬りの攻撃力×2、範囲×1.3
ハイポッド	350	4	ブレードの効果範囲×1.3
プロトチャージ	400	3	ブレードの4連撃目に追加攻撃
クイックチャージ	400	4	ブレードの4連撃目を当てるとアイテムが出現
オメガチャージ	450	4	ブレードの4連撃目にガン攻撃を追加
デュアルマトリクス	575	5	—
ネオマトリクス	625	6	—
ジェネレイター	300	8	ジャンプ斬りの攻撃力×2、範囲×1.3
メガジェネレイター	400	8	ブレードの効果範囲×1.3
ギガジェネレイター	425	9	—

ネオサイオニクスの効果的な使いかたを考える

数あるネオサイオニクスの中で、ゲーム中とくに必要となるのは、ブラストスフィアとキュア、プロテクションの3種類。ネオサイオニクスは、考古音楽者の部屋でお金を払うよりも実戦で使用して経験を積みレベルアップさせたほうが、消費BPが低下して使い勝手がよくなる。しかし、キュアとプロテクションは消費BPが多いため、レベルを上げられるほど使うのは難しい。経験を積むのはブラストスフィアに絞り、あとはお金でレベルを上げよう。



←使用頻度も高く、レベルを上げやすい。



←覚えたらすぐにレベルを上げておこう。

O.TO.GI 〜御伽〜

後半からラストまで、そのすべてが明らかに

『O・TO・GI〜御伽〜』攻略は、第2回目にして早くもラスト"星界入り口"までのマップと装備品データを公開。前回の攻略記事と合わせれば、攻略全要素をコンプリート!

A action	
タイトル	オトギ
発売元	フロム・ソフトウェア
ジャンル	和風アクションRPG
発売日	発売中(12月12日)
価格	6800円(税別)
開発	フロム・ソフトウェア
関係者	プロデューサー:竹内将典
ブロック数	12ブロック以上
システム対応	5.1ch
その他	

"常夜の地"からラスト"星界入り口"まで マップ&各種データでコンプリート攻略

ゲームの後半に当たる"常夜の地"から"星界入り口"までを完全解析。前回同様、入手アイテム・装備品や形代の位置を記したマップと、装備品と妖鬼の詳細データで、『O・TO・GI〜御伽〜』のすべてが掌握できる。さらに、エンディングやクリアー後の隠し要素も大公開。プラスαのお楽しみもぜひ満喫してしまおう!



↑ミチザネとのラストバトルはもちろん、そのあとに控える仰天情報も完全公開!

後半入手可能アイテム一覧

ステージ	マップ配置アイテム		クリアーボーナスアイテム		クリアー後ショップ販売アイテム
	アイテム名	場所	アイテム名	条件	アイテム名
常夜の地	玉渦杯(呪具)	マップ下部の建物のかがり火の中			蒼龍(弐之式)
	鳳凰(弐之式)	門の向こう			鵺(弐之式)
暗火の道	一角(祭器)	一角を倒すと一定の確率で出現			鬼祓いの鈴(呪具)
	鳳凰の杖(祭器)	虚槌を倒すと一定の確率で出現			風刃の扇(祭器)
					牙狼(祭器)
					三旋風(祭器)
石妖の峡谷			雲雀(祭器)	1:50以内にクリアー	
胸女の闘殿	金龍(祭器)	マップ左の部屋の奥	鶴(参之式)	1:20以内にクリアー	
幽体の海	千珠(祭器)	夫婦岩の手前			
狐火の巣	雷切(祭器)	桟橋の下	鳳凰(参之式)	1:40以内にクリアー	弐光(祭器)
死国の峡谷	雷斧(祭器)	マップ下の奥にいる敵を倒す	胡蝶(参之式)	1:40以内にクリアー	
太刀風の森	陰陽の杖(祭器)	マップ左上の木のうしろの上	斉龍(参之式)	1:40以内にクリアー	
誓いの塔	紫煙(祭器)	八岐大蛇を倒す			
祈りの谷			転魅刀(祭器)	妖鬼討伐数60以上	

※ムーンライトソード(祭器)は"星界の入り口"までの全ステージの形代救済率100%になると入手

常夜の地 とこよのち

クリアー条件 闇の中を進み、黒炎童子を討伐せよ



移動可能領域(色が薄いほど高地。奈落に落ちると即死)

このステージでもっともやっかいなのが、虚骸の"青火球"と要獅子の"黒火球"。当たるとライコウが黒い炎に包まれ、みるみる生命力を削られていく。これは"鬼喰いの鈴"でないと防ぐことができない。しかし、この段階ではこの呪具は入手できていないので、この火球に当たらぬよう、極力無視して"暗火の道"クリアー後に購入、再修祓に賭けるほうが賢明。

暗火の道 あんかのみち

クリアー条件 黒き炎を消し、洞窟奥の霊の緒を入手せよ



※一角を倒すと一定の確率で祭器"一角"を入手

※虚槌を倒すと一定の確率で祭器"鳳凰の杖"を入手

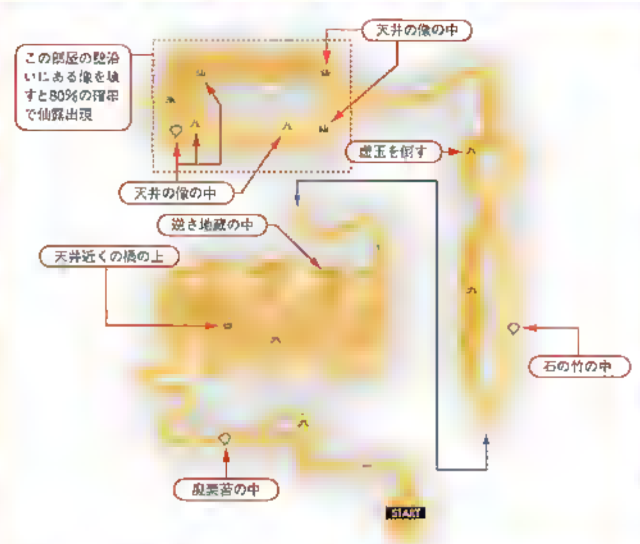
移動可能領域(色が薄いほど高地)

ここでも当たると黒い炎に包まれる"鳳仙花"という攻撃をしてくる焔術黒炎童子が登場。ここは無視するとあとで困るので、最優先で倒そう。虚槌は死に際に自爆するため、最後の一撃は大攻撃で吹き飛ばすか巫術で。虚槌を倒すと"鳳凰の杖"が、一角を倒すと"一角"が一定の確率で手に入る。霊格が高いほど入手確率も高くなるので、再修祓で何度も挑戦を。

仙 仙霞(生命力回復)　龍 龍眼石(状態回復)　白 白金爪(攻撃力増)　甲 甲骸(防御力増)　朱 朱雀天章(巫力維持)　九 九曜石(巫力回復)　形代　陰陽形(倒すと修羅命入手)

石妖の幽谷 せきようのゆうこく

クリアー条件　洞窟の最奥に潜む、万石霊を討伐せよ

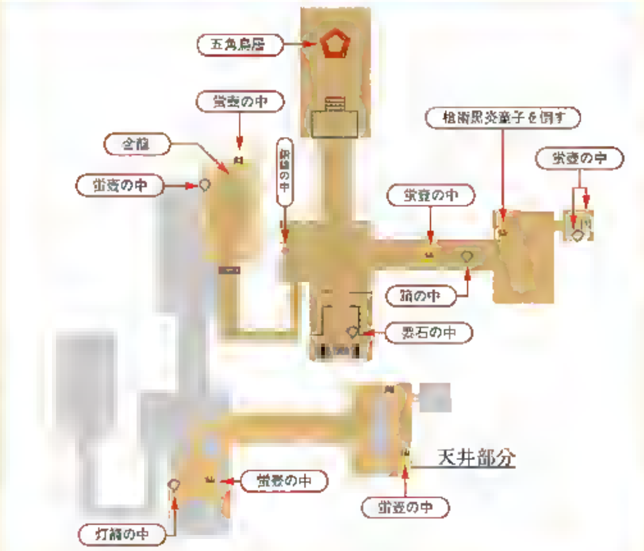


移動可能領域(色が薄いほど高地。奈落に落ちると即死)

壁から噴出する紫煙に触れると、巫力大幅減。このステージのラストの万石霊は、奥の朱雀天草で巫力維持状態にしたあと、すぐにロックオンしてダッシュで近づき、巫術コンボをくり返そう。ただし、高度が下がり過ぎると即死。"雲雀"獲得条件の1分50秒以内クリアーは、万石霊までほかの妖鬼に一切目もくれずにダッシュで猛進するのがコツだ。

幽玄の御殿 ゆうげんのごてん

クリアー条件　朧獅子を討伐せよ



移動可能領域(色が薄いほど高地)

ヨモツヒラサカノヒメのセリフでは、朧獅子はまったく攻撃を受け付けないようにとれるが、単に防御力が高いだけで、通常攻撃だけでも倒すことは可能。祭器攻撃をほとんどガードしてしまうので、"不動縛剣"が効果的。また、オブジェ破壊の際の破片をぶつけたり、床や壁に叩きつけると大ダメージを与えられる。"鬼神の針"を装備していると秒殺も。

泡沫の海 うたかたのうみ

クリアー条件　狩狐を守護し、夫婦岩まで到達せよ



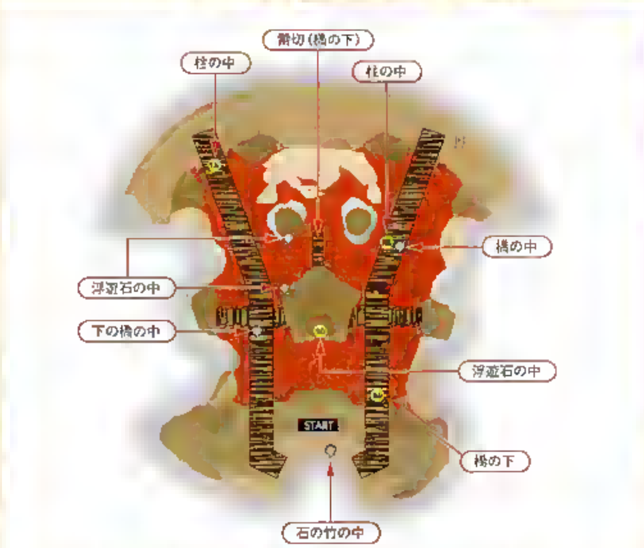
※九はすべて外海の浮き灯籠の中

移動可能領域(色が薄いほど高地)　浅瀬(巫力が0のとき、外海に落ちると即死)

式神の行く手へ先回りし、妖鬼を追い払っておくのがベスト。巫術は蒼龍がオススメ。妖鬼が式神に近づくまえに連射して落としておこう。クリアーするだけなら、式神を一切無視してさきに夫婦岩まで行って式神の到着を待つ(寄ってくる妖鬼を祭器攻撃で落として巫力を得ながら)のもアリ。"千鉢"は式神が夫婦岩に着くまえに先回りしてとっておこう。

業火の巣 ごうかのす

クリアー条件　全ての黒炎童子を討伐せよ



移動可能領域(色が薄いほど高地)　溶岩(巫力0のとき、落ちると即死)

上昇気流が宙を舞うライコウを上空へと運ぼうとするので、戦いづらく、移動もままならない。しかし、かなり遠くの妖鬼もロックオンしてくれるので、視界をクルクルと移動させながら頻繁にロックオンし、蒼龍で片づけていこう。鳳凰(参之式)入手条件の1分40秒以内クリアーのため、わりと障害となるのがマップ下方の岩陰に潜む焔術黒炎童子。

死出の峡谷 しでのきょうこく

クリアー条件　全ての雷術黒炎童子を討伐せよ

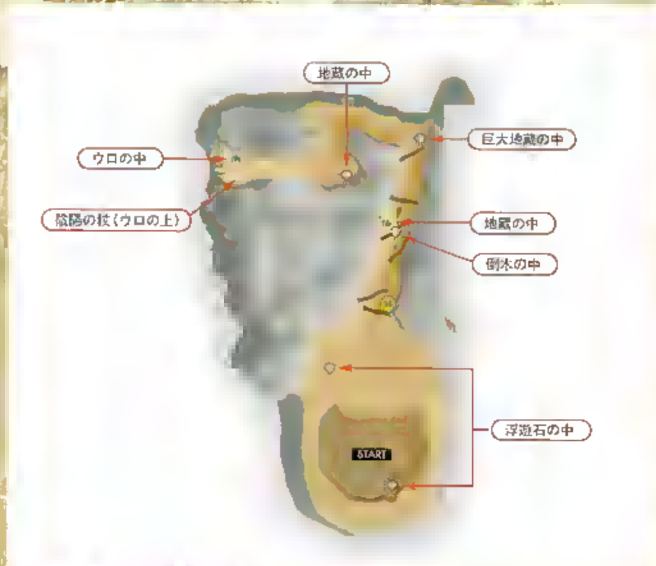


移動可能領域（色が濃いほど高地）　浅瀬　水晶

雷術黒炎童子を4体倒すと、落雷がライコウを襲う。当たると大ダメージなうえ、避けるのも困難なので、落雷が始まったら塔の下へ避難し、そこを戦いの場としよう。清浄度アップを目指しているなら、以上の理由で雷術黒炎童子を4体倒すまえにオブジェの破壊を済ませてしまおう。あとは蒼龍による巫術コンボで、わりと楽にクリアー可能なはず。

太刀風の森 たちかぜのもり

クリアー条件　三匹の太刀風を討伐せよ

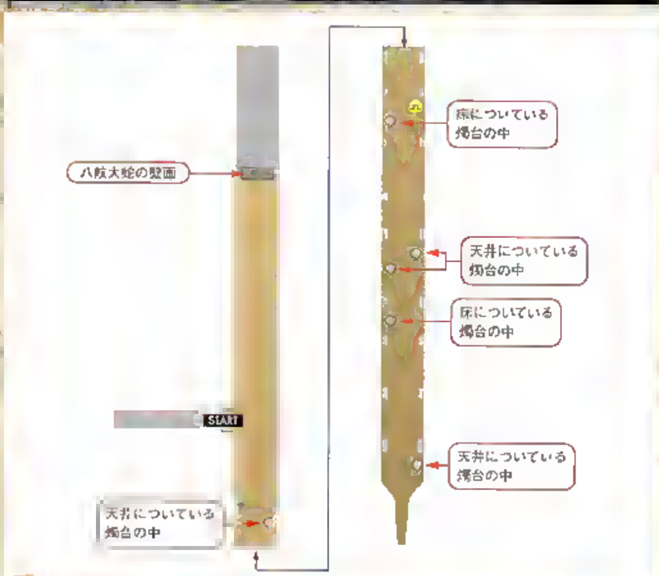


移動可能領域（色が濃いほど高地、奈落に落ちると即死）

まずはスタート時に正面にいる太刀風をロックオンし、巫術コンボをメインに攻撃しよう。透明になって襲ってくる太刀風は、攻撃を当てると姿を現し、一定時間攻撃を当てていないとまた姿を消す。そうなったらやみくもに祭器を振り回してもいいが、蒼龍を乱射しても効果的。状態異常を起こす攻撃ばかりしてくるので、"鬼喰いの鈴"装備は必須。

霊結いの塔 たまゆいのとう

クリアー条件　霊結いの塔の頂上に到達せよ



移動可能領域（色が濃いほど高地）

マップ最下方の燭台にある形代の解放は、ゴールギリギリの地点で飛ばし攻撃で上空へ飛び、自分で壊すか八岐大蛇に壊してもらおう。八岐大蛇討伐は、"蒼龍の杖""斑の数珠"と蒼龍（弐之式）（参之式より燃費？の効率がいい）を装備、巫力を奪う魂には絶対に触れないようにして八岐大蛇戦へ。蒼龍の連発や八岐大蛇が放つ'苦[illegible]'を弾き返して倒そう。

祈りの谷 いのりのたに

クリアー条件　五つの界石を集め、陰陽形を封じよ

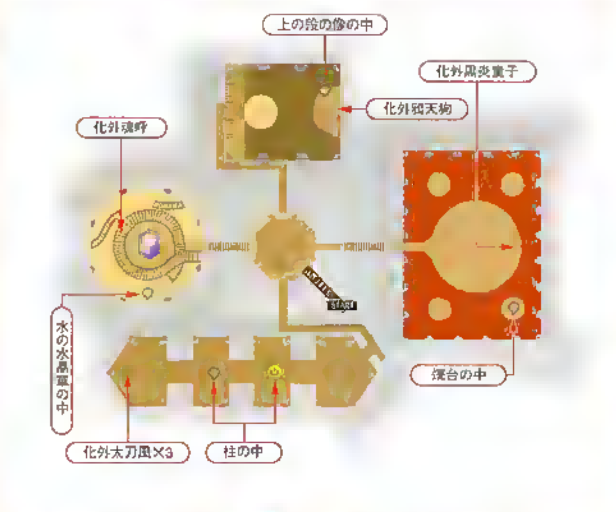


移動可能領域（色が濃いほど高地）　界石

陰陽形の大群が強力。クリアーだけなら無視して界石を集めることに専念すればいいのだが、'無骸刀'獲得のため、60体征伐を目指していると、この大群に囲まれて瞬殺されることもしばしば。とにかく囲まれぬよう、大群を確認したらダッシュで開けた場所へ逃げ、集団を散らしてしまおう。あとは蒼龍による巫術コンボを駆使すれば、100体だって軽い。

異世の城 ことよのしろ

クリアー条件　番人である四匹の妖鬼を討伐せよ



移動可能領域（色が薄いほど高地）　溶岩（巫力0のとき，落ちると即死）

"底の封殿"よりあとのステージ。念のため。最大の難所は化外太刀風へと続く場所。化外太刀風に至るまえの陰陽形は，胡蝶の連発で切り抜けるのがベター。"風刃の扇"で障壁に叩きつけるのも手だが，ほかのボス妖鬼に対して有効とはいえない。各ボス妖鬼を倒すたびに仙霞が手に入るので，ダメージが大きいときは取り逃しのないようにしたい。

底の封殿 そこのほうでん

クリアー条件　杭を打ち付け，那由他を封じよ

"異世の城"よりまえのステージ。念のため。形代もアイテムも隠されておらず，破壊可能なオブジェもない。装備祭器の攻撃力も関係ない。使い慣れた祭器か，ジャンプ力補正の高い祭器（"陰陽の杖"か"薙"）がいい。那由他が吐き出す"中元"にのみ注意していれば，クリアー自体は簡単。"彼岸"を放つあいだに，ふたつ以上の杭を打ち込むことも可能だ。



↑画面に電撃が見えたら"彼岸"の前兆。急いで須の向こう側へと移動しよう。

星界入り口 せいかいいりぐち

クリアー条件　ミチザネと対決し，魂の試練を受けよ

ラストステージ。高度を下げすぎると即死してしまうので，飛ばし攻撃などでつねに高度を高く保つこと。振り下しによる垂直落下（剣・大剣・両手剣の大攻撃，杖・棍の小小小大のコンボ）もタブーだ。巫術は蒼龍がベスト。スタート直後にすぐロックオン，巫術コンボ連発ですぐに倒せる。半神化してからは，分身攻撃が加わるが，ロックオンを外していなければ，そこへの攻撃を続けていれば安泰。堕神化してからは，高速移動してせっかくのロックオンを外してしまうので，グルグルと視界を回しながらミチザネを捜そう。また，ライコウを黒炎に包む"天欧"と蒼龍のような"闇陽"が攻撃方法として加わる。ダッシュで逃げ回ることも同時に行わなければならない。ここでも攻撃の基本は巫術コンボだ。

後半で入手可能な 祭器・呪具データ

祭器なら，"ムーンライトソード"（フロム・ソフトウェア作品ではお約束の武器）は別格としても，トータルで見ると"黒燕"の性能が優秀。扱いやすい両手剣である点も大きい。呪具なら"鬼喰いの鈴"は文字どおり外せない。

祭器 "黒燕"を終盤の定番祭器にするとプレイもはかどる。"紫怨"によるイチかバチかプレイも楽しい？

名称	系統	価格	攻撃力（補正値）	重量	巫術下段	最大巫力補正	防御力補正	生命力回復スピード補正	護魂出現確率補正	霊魂出現確率補正	状態変化回復力補正	状態変化抵抗力補正	1段目ジャンプ力補正	2段目ジャンプ力補正
千鉄（センテュウ）	剣	7700	125	270	大	-30	-10	0	0	-56	0	0	0	0
風刃の扇（カザハノオウギ）	剣	9000	115	80	中	12	-16	15	0	0	7	7	12	31
無骸刀（ムガイトウ）	剣	10	95	220	中	-10	0	-30	0	0	-10	-15	-5	-15
雷切（ライキリ）	剣	11560	95	190	大	8	-8	0	0	0	8	8	0	10
金龍（キンリュウ）	大剣	15000	130（+10）	450	低	-10	-10	0	0	0	-20	-20	0	0
牙藍（ガラン）	大剣	13000	115（+10）	650	低	-25	-30	-18	0	0	-10	-10	-20	-20
三旋風（ミツムジ）	棍	7000	60	180	低	-5	18	15	0	0	0	0	15	20
一角（イッカク）	棍	13600	144	350	大	5	-20	-10	0	0	5	5	-15	-15
陰陽の杖（オンミョウノツエ）	杖	15000	40	110	低	32	-5	20	20	20	20	20	30	38
鳳凰の杖（ホウオウノツエ）	杖	3340	41	100	中	25	-15	5	0	10	0	30	0	0
黒燕（クロツバメ）	両手剣	15000	125	150	低	25	-10	0	10	10	15	15	30	38
弐光（ニコウ）	両手剣	7550	110	190	中	-20	-25	0	0	0	20	20	0	0
ムーンライトソード	特殊	29000	250	270	低	25	25	25	0	0	25	25	30	30
雲雀（ヒバリ）	特殊	8950	120	220	中	16	0	15	0	0	7	7	0	0
紫怨（シエン）	特殊	10	250	10	大	0	0	0	0	0	0	0	0	0

特殊な効果を持つ祭器

封魂の剣	ライコウの生命力が低くなるほど，攻撃力が増大する。
風刃の扇	小攻撃でも大攻撃のように妖鬼を吹き飛ばすことができる。
無骸刀	振るうたびに巫力が減るが，妖鬼を倒せば巫力を大幅に回復。
不動明剣	ガード確率が高い妖鬼でも，そのガードを崩して攻撃できる。
焔の棍	攻撃が当たった妖鬼に炎が燃え移り，徐々に体力を奪う。
三旋風	攻撃を受けない限り，妖鬼を攻撃するたびに攻撃力が増大。
ムーンライトソード	単独で大攻撃をくり出すと，前方に光の刃が飛ぶ。
雲雀	小小小大コンボの最後に，刃を飛ばして攻撃範囲が広がる。
紫怨	妖鬼を一撃で葬れる代わりに，自分も一撃受けただけで即死。

呪具 祭器に比べ後半の入手は極端に少なくなるが，"鬼喰いの鈴"は最重要。欠かさず装備することになる。

名称	解説	価格	重量	攻撃力補正	防御力補正
玉滴杯（ギョクテキハイ）	蒼い玉石でできた杯。彷徨える魂をすくい集め，神に捧げるために作られた。妖鬼より生じる護魂の量を増やす効果がある。	1220	10	0	0
鬼喰いの鈴（オニクイノスズ）	身を清浄に保つ力をもつ鈴。内に棲む極小の式神が，邪気を喰らい状態変化を防ぐ。式神に糧を与えるため，生命力が回復しにくくなる。	8540	420	-25	0

後半から登場する全妖鬼の詳細データを公開！

"常夜の地"以降に出現する妖鬼のすべてを緊急暴露！ "虚玉"の獲得禍魂5000は全妖鬼中でもダントツの多さだが，非常にまれな発生確率。また，"陰陽形"は，"業火の巣"に出現して倒されると修羅命を出すほうではなく，"祈りの谷""異世の城"に出現するほうのデータとなっている。

ちなみに攻撃名称の近は近接攻撃を，遠は遠距離攻撃を表す。また，攻撃力の数値が"/"で区切られているのは，連続攻撃で一撃目/二撃目……と続く攻撃力であるということを表す。また，攻撃力のあとに（ ）で表記しているのは，攻撃を食らった場合の状態異常とその発生確率を表す。



斧術黒炎童子（フジュツコクエンドウジ）

HP	3000	防御力	100	属性	無
回復巫力量	0	禍魂	150	魂魄	2200
アイテム発生（発生確率）	仙露（5%）				
剛岩撃	近	590			
回転撃	近	550			
剛月撃	近	690			
鳳仙花	[illegible]	[illegible]			



要獅子（カナメジシ）

HP	3000	防御力	120	属性	白虎
回復巫力量	400	禍魂	90	魂魄	1000
アイテム発生（発生確率）	―				
獣火球	[illegible]	[illegible]			



虚骸（オボロムクロ）

HP	2700	防御力	[illegible]	属性	白虎
回復巫力量	300	禍魂	[illegible]	魂魄	2500
アイテム発生（発生確率）	―				
殴打	近	600			
打突	[illegible]	[illegible]			
青火球	遠	600（麻痺100%）			
野菊	遠	160（巫力吸収5%）			



焔術黒炎童子（エンジュツコクエンドウジ）

HP	2700	防御力	110	属性	白虎
回復巫力量	300	禍魂	100	魂魄	2500
アイテム発生（発生確率）	―				
斬撃	近	600			
旋風	[illegible]	[illegible]			
鳳仙花	[illegible]	[illegible]			
獣火球	遠	160（巫力[illegible]）			



一角（イッカク）

HP	4000	防御力	200	属性	玄武
回復巫力量	1000	禍魂	250	魂魄	5000
アイテム発生（発生確率）	―				
角討ち	[illegible]	[illegible]			
角払い	[illegible]	[illegible]			
角砕き	近	830			
角引し	[illegible]	[illegible]			



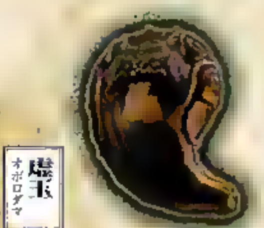
虚槌（オボロヅチ）

HP	2800	防御力	80	属性	朱雀
回復巫力量	500	禍魂	90	魂魄	1300
アイテム発生（発生確率）	―				
猪突	近	700			
併呑	近	600			
迎叉火	遠	500			



万石霊（ヨロズイシダマ）

HP	9000	防御力	150	属性	青龍
回復巫力量	0	禍魂	0	魂魄	0
アイテム発生（発生確率）	一角（5%×レベル補正）				
猫居	[illegible]	[illegible]			
暗玉	[illegible]	810			
青火球	遠	370（青炎100%）			



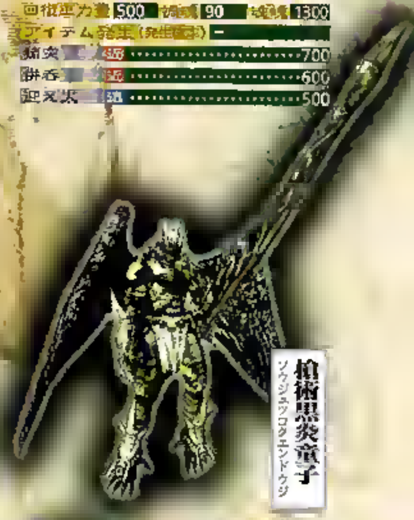
虚玉（オボロダマ）

HP	1700	防御力	80	属性	青龍
回復巫力量	700	禍魂	5000	魂魄	3000
アイテム発生（発生確率）	―				
乱舞	[illegible]	[illegible]			
獅弾	遠	420			



朧獅子（オボロジシ）

HP	4000	防御力	360	属性	白虎
回復巫力量	0	禍魂	0	魂魄	0
アイテム発生（発生確率）	―				
朧剛牙	[illegible]	700			
朧猪突	[illegible]	850			
不知火	[illegible]	[illegible]00%）			



槍術黒炎童子（ソウジュツコクエンドウジ）

HP	3500	防御力	100	属性	無
回復巫力量	600	禍魂	150	魂魄	2200
アイテム発生（発生確率）	霧鼠の杖（10%×レベル補正）				
烈風槍	[illegible]	[illegible]			
烈突槍	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]			
鳳仙花	[illegible]	[illegible]			



虚頭（オボロガシラ）

HP	700	防御力	60	属性	白虎
回復巫力量	400	禍魂	20	魂魄	1000
アイテム発生（発生確率）	―				
噛み付き	[illegible]	[illegible]			



虚蛇（オボロヘビ）

HP	2000	防御力	80	属性	玄武
回復巫力量	560	禍魂	100	魂魄	4000
アイテム発生（発生確率）	―				
弾拳	近	700（沈黙20%）			
連弾拳	近	610/650（沈黙20%）			
両弾拳	近	550/550（沈黙20%）			
海[illegible]	遠	620			
乱海[illegible]	遠	620/620/620			



雷術黒炎童子（ライジュツコクエンドウジ）

HP	4[illegible]	防御力	100	属性	[illegible]
回復巫力量	500	禍魂	250	魂魄	0
アイテム発生（発生確率）	[illegible]				
烈風槍	[illegible]	600			
猪突槍	[illegible]	[illegible]			
豚宅槍	近	850			
鎗降下	[illegible]	[illegible]			
獣火球	[illegible]	[illegible]			



太刀風（タチカゼ）

HP	8000	防御力	180	属性	白虎
回復巫力量	1100	禍魂	1000	魂魄	0
アイテム発生（発生確率）	[illegible]				
風の刃	近	550（沈黙20%）			



太刀風 タチカゼ

HP 8000 防御力 180 属性 白虎
回復霊力量 1100 祸魂 1000 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) [illegible]
風の刃 [illegible]



太刀風 タチカゼ

HP 8000 防御力 180 属性 白虎
回復霊力量 [illegible] 祸魂 [illegible] 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) [illegible]
風の刃 [illegible]



八岐大蛇 ヤマタノオロチ

HP [illegible] 防御力 [illegible] 属性 央龍
回復霊力量 0 祸魂 0 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) –
[illegible] ……10
[illegible] ……10
[illegible] ……1000



陰陽形 オンヨウガタ

HP [illegible] 防御力 [illegible] 属性 無
回復霊力量 [illegible] 祸魂 [illegible] 魂魄 [illegible]
アイテム発生(発生確率) –
放つ [illegible]
[illegible]
[illegible]



那由他 ナユタ

HP 0 防御力 0 属性 央龍
回復霊力量 0 祸魂 0 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) –
[illegible] ……即死
[illegible] ……1500



化外太刀風 ケガイタチカゼ

HP 500 防御力 130 属性 白虎
回復霊力量 700 祸魂 1000 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) –
化外の刃 [illegible]



化外鴉天狗 ケガイカラステング

HP 10000 防御力 130 属性 青龍
回復霊力量 [illegible] 祸魂 0 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) –
化外[illegible] ……950
化外[illegible] ……[illegible]
化外[illegible] ……[illegible]
化外千鳥 ……80
化外百千鳥 ……800/80



化外魂呼 ケガイタマヨビ

HP 9000 防御力 130 属性 玄武
回復霊力量 2000 祸魂 0 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) –
化外[illegible] ……1000
化外[illegible] ……[illegible]
化外[illegible] ……[illegible]
化外[illegible] ……800



化外黒炎童子 ケガイコクエンドウジ

HP 10000 防御力 [illegible] 属性 朱雀
回復霊力量 2000 祸魂 [illegible] 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) –
[illegible] ……750
[illegible] ……[illegible]
[illegible] ……[illegible]
[illegible] ……[illegible]



ミチザネ ミチザネ

HP 10000 防御力 130 属性 無
回復霊力量 4000 祸魂 0 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) –
[illegible] ……[illegible]
[illegible] ……1200
[illegible] ……1000(青炎100%)



ミチザネ(半神化) ミチザネハンシンカ

HP [illegible] 防御力 130 属性 無
回復霊力量 4000 祸魂 0 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) –
[illegible] ……[illegible]
[illegible] ……[illegible]
[illegible] ……1000(青炎100%)



ミチザネ(堕神化) ミチザネダシンカ

HP [illegible] 防御力 130 属性 無
回復霊力量 0 祸魂 0 魂魄 0
アイテム発生(発生確率) –
[illegible] ……1250(黒炎100%)
[illegible] ……800/800/1000
[illegible] ……[illegible]
[illegible] ……[illegible]

O・TO・GIのMA・KE 2周目プレイはココが違う

ミチザネ(堕神化)を倒し、エンディングを見たあとにその記録をセーブ。それからタイトル画面を見ると、ちょっと配色が変わっていることに気づくだろうか？

さらにスタートボタンを押してタイトルメニュー画面を出してみると、"再臨"というメニューが増えている。これを選択すると、2周目がプレイできる。2周目プレイは、①1周目の霊格、所持祭器・霊符・呪具、祭器霊力、禍魂をそのまま保持②敵の体力、攻撃力が1.3倍になる③小攻撃でもオブジェが破壊可能になる④エンディングが必ず"ミチザネ神格化"(右記参照)になる……という特徴を持っている。さらなる爽快プレイが可能になっているので、やり残しの処理ついでに楽しんでしまおう。

O・TO・GIのMA・KE 2種類のエンディングが存在

エンディングは、じつは2種類用意されている。その条件はミチザネ(堕神化)の倒しかた。

ふつうに祭器や巫術でミチザネ(堕神化)にとどめを刺すと、"ミチザネ堕神化"エンディングとなる。しかし、ミチザネ(堕神化)を、彼が放つ火球"星炎"を跳ね返すかミチザネをステージ下方へと叩きつけてとどめを刺すと、"ミチザネ神格化"エンディングになる。セリフやムービーなど、内容はもちろん異なってくるので、ぜひ両方とも見てもらいたい。跳ね返しや叩きつけなんて無理、と言うならば、2周目プレイ(左記参照)をクリアーすれば必ず"ミチザネ神格化"エンディングは見ることができる。敵は若干強くなっているものの、クリアー自体は容易なはず。

序盤ステージの攻略法を伝授!!



タイトル	テネレッツァ
発売元	アクアプラス
ジャンル	アクションRPG
発売日	発売中（1月30日）
価格	6800円（税別）
開発	アクアプラス
制作者	ディレクター：小雪かなめ
ブロック数	未定
システムリンク	未定
その他	

テネレッツァ
TENEREZZA

ついに発売となる魔法少女の冒険物語『テネレッツァ』。今回は基礎知識と序盤のクリアー法を伝授!!

気持ちよく冒険しよう!!

今回は、魔法属性な[illegible]の[illegible]ールのチェックから、序盤クエストの攻略法、サブイベントやフリーイベントのポイントまで収録。これで『テネレッツァ』のすべてが見られるぞ！

合成できるアイテムとルール、素材について

合成できる装備品は髪飾り、耳飾り、武器、アクセサリーの計4種類。いずれもエスペランサの街にあるマーカーの店で合成する。特定の魔法やステータス異常に対する耐性など、各装備品ごとに異なる特徴があるので、そのときどきに必要な装備品をきちんと見きわめることが大切。

● 装備品合成のデータ

髪飾りは魔法攻撃を防御、耳飾りは物理攻撃を防御、武器は物理攻撃力、アクセサリーはステータス異常を防止したり、そのほかいろいろな特殊機能がある、というのが装備品の基本的な考えかた。これに加えて各装備品には特定の魔法への耐性などの追加効果がある。

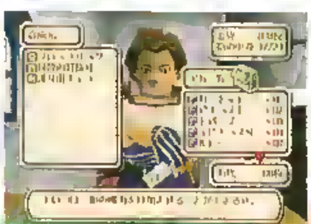
	名称	効果	素材	代金
髪飾り	ブロンズリング	敵の魔法攻撃力を10減らす+土魔法のダメージを25パーセント減らす	青銅×5	100
髪飾り	アイアンティアラ	敵の魔法攻撃力を13減らす+水魔法のダメージを25パーセント減らす	鉄×5	1250
髪飾り	シルバークレスト	敵の魔法攻撃力を16減らす+炎魔法のダメージを25パーセント減らす	銀×5	1500
髪飾り	ゴールドクラウン	敵の魔法攻撃力を19減らす+風魔法のダメージを25パーセント減らす	金×5	1750
髪飾り	ミスリルの髪飾り	敵の魔法攻撃力を20減らす	ミスリル×5	2500
耳飾り	貝殻の耳飾り	敵の物理攻撃力を10減らす+鈍足を低確率で無効化	貝殻×5	100
耳飾り	にくきゅうピアス	敵の物理攻撃力を13減らす+ホールドを低確率で無効化	ネコの爪×5	800
耳飾り	サソリのピアス	敵の物理攻撃力を16減らす+毒を低確率で無効化	サソリの尻尾×5	1000
耳飾り	妖樹のイヤリング	敵の物理攻撃力を19減らす+混乱を低確率で無効化	妖樹の枝×5	1250
耳飾り	クマのピアス	敵の物理攻撃力を20減らす	クマの爪×5	2000
武器	ブロンズソード	自分の物理攻撃に14プラスされる+鈍足を引き起こす	青銅×4＋貝殻×2	500
武器	アイアンナックル	自分の物理攻撃に18プラスされる+ホールドを引き起こす	鉄×4＋ネコの爪×2	1750
武器	ポイズンダガー	自分の物理攻撃に22プラスされる+毒を引き起こす	銀×4＋サソリの尻尾×2	2250
武器	まやかしの剣	自分の物理攻撃に26プラスされる+混乱を引き起こす	金×4＋妖樹の枝×2	3000
武器	修羅の剣	自分の物理攻撃が20になる（宝石合成で攻撃力変化）	ミスリル×4＋クマの爪×2	5000
アクセサリー	スローチェック	ステータス異常の鈍足を受けにくくする	貝殻×4+青銅×2	500
アクセサリー	ホールドチェック	ステータス異常のホールドを受けにくくする	ネコの爪×4+鉄×2	1750
アクセサリー	ポイズンガード	ステータス異常の毒を受けにくくする	サソリの尻尾×4+銀×2	2250
アクセサリー	コンフュガード	ステータス異常の混乱を受けにくくする	妖樹の枝×4+金×2	3000
アクセサリー	ピヨハン	ステータス異常のピヨリを受けにくくする	クマの爪×4+ミスリル×2	5000

※武器とアクセサリーの効果では、確率は宝石合成によって変化する。

● 宝石合成のデータ

装備品の効果を上げる宝石合成。今回の攻略範囲内で合成できる装備品では、髪飾り&耳飾り:宝石の魔力の1/10が防御力に加算（ミスリルの髪飾り、クマのピアスは1/5）、武器:1/2が確率に加算（修羅の剣は1/3が攻撃力に加算）、アクセサリー:1/2が確率に加算される。

名前	魔力	合成の代金	売値
ガーネット	10	380	95
アメジスト	20	700	175
トパーズ	30	1100	275
ラピスラズリ	40	1400	350
ルビー	50	1900	475
サファイア	60	3800	950
エメラルド	70	8000	2000
パール	80	12000	3000
フローライト	90	20000	5000
ダイヤモンド	100	100000	25000



←宝石合成を2回以上行うと、最後に合成した宝石の魔力だけがカウントされる。

ステータス異常について

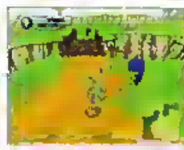
特殊攻撃を受けると発生する、ステータス異常とその対処方法をチェック！　ちなみに気絶以外は、それぞれに定められた時間が経過すると自動的に解除されるぞ。



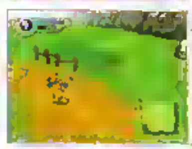
ホールド
5秒間動けなくなるが、ステータス画面は開けるので伝説の万能薬で解除しよう。



混乱
10秒間、方向パッドの上と下、左と右がそれぞれ逆になる。こちらも伝説の万能薬で解除可能。



毒
継続時間は20秒。4秒に1度、最大HPの5パーセントが減る。伝説の万能薬で解除できる。



鈍足
走ることができない状態が20秒間続く。俊敏な敵との戦闘中なら伝説の万能薬を使おう。



ピヨリ
4秒間は動けず、ダメージは2倍。スティックと方向パッドをくり返し押せばゆっくり回復。



気絶
HPが0になると強制的に自宅へ戻される。解除方法はないので、戦闘中はHP残量に注意。

属性とモンスターについて

テネレッツァの攻撃方法には物理攻撃，地属性魔法，水属性魔法，炎属性魔法，風属性魔法の5種類があり，自分の好きな攻撃方法を選んで強化できる。この5種類の攻撃に対するモンスターたちの耐性はそれぞれ異なっていて，特定の攻撃に対して"強い"のであれば，そのダメージが約1/2に，"弱い"のであれば，そのダメージが約2倍になる。



剣 武器を使った物理攻撃で，ポイントの振り分けのほか，装備品でも強化することができる。



地 初級&中級は爆弾やハンマーでのピンポイント攻撃。使いかたは少し難しいが攻撃力は高め。



水 見た目が派手，攻撃範囲も広く，使い勝手もよしと3点揃って，使って楽しい攻撃方法。



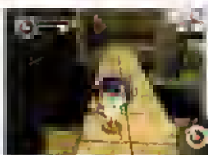
炎 もっとも攻撃力が高いうえ，序盤にはこの属性に弱いモンスターが多い。初心者にオススメ。



風 攻撃力は弱いが，追尾機能があったり，ダメージを複数回与えたりと，とにかく使いやすい。

Check!! 魔法の使い分けでこれだけの差が出る！

レベルが同じ2種類の攻撃が与えるダメージは，相手の属性でどの程度変わるのか。'物理攻撃に強く炎属性に弱い'ブルーナイトを相手に検証。使った攻撃はどちらもレベル1で，基本攻撃力は物理攻撃:24，炎魔法:30。



←物理攻撃のダメージは1/2となり，12となってしまった。



ダメージ60に!!

➡炎魔法の効果は2倍となり，物理攻撃の計5倍の威力に!!

レベルアップと攻撃方法について

レベルアップ時には最大HPが5上がり，ボーナスポイントが1ポイントもらえる。このボーナスポイントを6つの能力に割り振ることでテネレッツァは強くなっていく。地水炎風の属性に振り分けた場合，属性レベルが規定値に達すると，テネレッツァが新しい魔法を覚えるぞ。

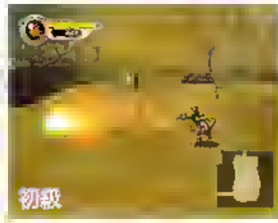


ボーナスポイントを割り振れる6つの能力は コレ!

- HPの最大値を10上げる
- 物理攻撃力を上げる
- 魔法の土属性レベルを1上げる
- 魔法の水属性レベルを1上げる
- 魔法の炎属性レベルを1上げる
- 魔法の風属性レベルを1上げる

中級以上の魔法の使いかた

レベル7で中級，レベル13で上級魔法が使える。Aボタンを押し続けて魔力をタメて（魔法の詠唱），ボタンを離して発動しよう。詠唱時間の短い順に初級→中級→上級となる。



初級

←詠唱時間が短いのでHPの低いザコ敵との戦闘に便利。



中級

←中級魔法の発動中は攻撃されてもダメージを受けない。



上級

←詠唱時間がそれなりに長いので，敵から離れて使おう。

料理（回復アイテムの作成）について

レシピを入手すれば，拾った食材や安価なパスタなどを組み合わせて回復アイテムを自宅で作成できる。リストの入手方法の欄にある"初"は初めから知っている，"カ"はカロリーネのフリーイベントで入手，"堀"は掘り出し物の略。



←できあがった料理はメイフィアの店で買い取りもしてもらえる。

料理関連データ

名称	レシピ	効果	入手法	売値
ポテトコロッケ	ブレッド＋じゃがいも	体力を約20パーセント回復する	初	18
ペペロンチーノ	パスタ＋香辛料	体力を約20パーセント回復する	カ	200
寿司	ライス＋さかな	体力を約20パーセント回復する	堀	70
オムライス	ライス＋トマト＋たまご	体力を約40パーセント回復する	初	120
親子どん	ライス＋とり肉＋たまご	体力を約40パーセント回復する	カ	168
ハンバーガー	ブレッド＋けだもの肉＋レタス＋チーズ	体力を約40パーセント回復する	堀	224

街で購入できるものについて

食材屋では'ライス'，'ブレッド'，'パスタ'が必ず販売されている。店頭には5品並んでおり，残りの2品はランダムになっている。掘り出し物はテネの通り名の数が増えると買える物も増えていく……。

アンナの店で購入できる食材データ

名称	代金	売値	名称	代金	売値
ライス	12	3	とり肉	128	32
ブレッド	20	5	りんご	152	38
パスタ	28	7	じゃがいも	40	10
けだもの肉	60	15	トマト	0	152

メイフィアの店で購入できるアイテムデータ

名称	効果	代金	売値
キズぐすり	体力を小回復	40	10
元気の素	体力を大回復	100	25
伝説の万能薬	ステータス異常が治る	100	25
マジックきのこ	少しのあいだだけ腕力が落ち，魔法力が上がる	252	63
かめの呪い薬	少しのあいだだけ鈍足になる代わりに防御力が上がる	252	63
狂戦士の仮面	少しのあいだだけ魔法力が落ち，腕力が上がる	252	63
寿司の本	寿司のレシピがわかる本	ガーネット×2	0
ハンバーガーの本	ハンバーガーのレシピがわかる本	ガーネット×2＋アメジスト×2	0
身代わり人形	気絶時に身代わりに壊れてくれる人形	ルビー×2	10



序盤ステージの進めかた

ゲームスタートから対シャーロム戦までを攻略。星の遺跡はロロ戦に向けてレベルを上げるのに最良の場所。サブイベントではあるがぜひ立ち寄ろう！

QUEST.1 冒険野郎インディーを救え！～大統領の依頼

「インディーが荒れ地で行方不明になった！」とチョコレッタが知らせてくるところから物語は始まる。インディーが倒れている場所までならば特別な重装備は必要ないので、さっそく出かけてみよう。近くに寄ると突進してくるソードブルは見ためから判断しても、少し手強く感じるかもしれないが、できるだけ遠くから魔法で何度か攻撃すればオーケーだ。



⬆荒れ地で倒れていたインディーを助けると「モンスターが異常発生している」と話してくれた。

⬇のんびりリンゴをかじっていると、インディーの危機！ との知らせが入る。





⬆モンスター異常発生の噂で街はもちきり。大統領に会いに行くと、この危機を救ってほしい、と依頼される。

大統領直々の依頼を受けた！



ストーンサークルではとりあえずお祈りしよう！

荒地地帯に入って、インディーが倒れていた広場を北東に進むと、ストーンサークルが見つかる。いったい誰が何のためにこんなものを？ ストーンサークルはここだけではなく、ほかにもいくつかあるらしいのだが……。とりあえず見かけたら調べてみよう。



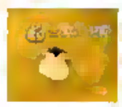
⬅お祈りをするといいことがあるのかな？

ドロップアイテムの法則を知っておこう！

合成材料に食材、換金アイテムなどなど、とにかく冒険に欠かせないのがモンスターが戦闘時に落とすドロップアイテムだ。ドロップアイテムは出現してから10秒後には消えてしまうので、欲しいアイテムが出たら、なにをおいてもすかさず拾うようにしよう。



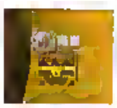
⬅通常の宝箱:宝石や合成素材などの高価なアイテムが入っている。



⬅通常の袋:体力回復アイテムや食材、換金アイテムなどが入っている



⬅小さいコイン:合成屋などで支払いに使用する金貨が少し手に入る



⬅ゴージャス宝箱:キャラのレアアイテムだった証拠。系統は通常と同じ。



⬅ストライフの袋:キャラのレアアイテムだった証拠。系統は通常と同じ

⬅大きいコイン:小さいコインよりも多くの金貨が手に入る

対シャーロム戦までに出現する モンスターデータ集

今回……る。





グリーングミ

HP:40、……



ゴーレム

……

SUB EVENT インディーとともに星の遺跡へいざ！

物語をある程度進めている状態で自宅から出ると、インディーから「星の遺跡への冒険の助手になってくれないか」と頼まれる。サブイベントなのでゲームクリアーに必須ではないが、つぎのステージ・魔の森での対ロロ戦に備えて、中級魔法を会得するには格好のダンジョンだ。この依頼はぜひとも受けたいところ。



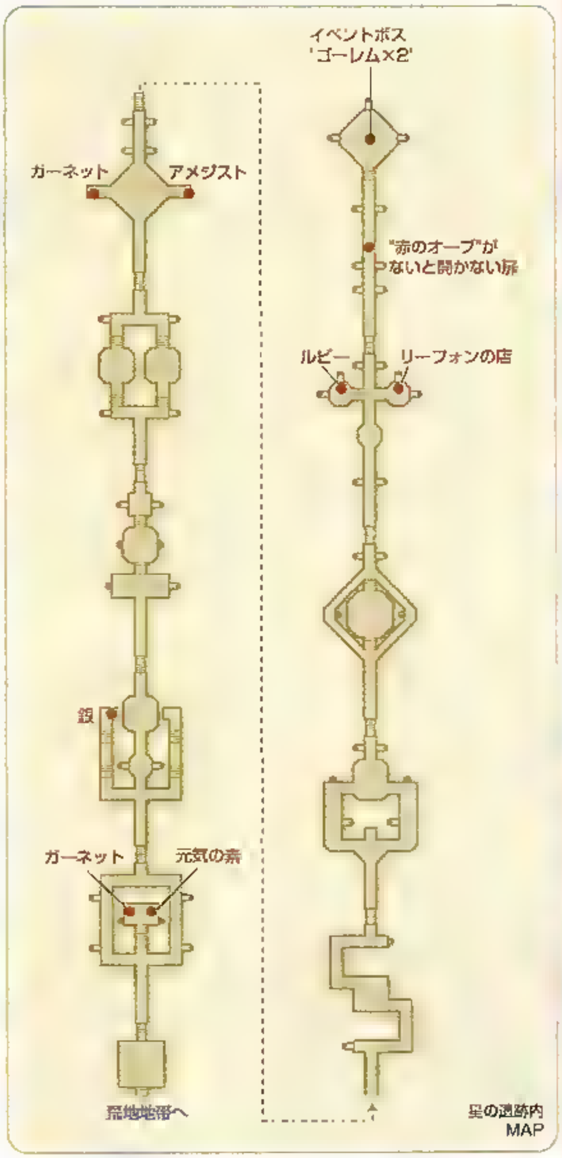
←炎魔法に弱いブルーナイト。鉄を落とすこともあるのがうれしい。



➡兄貴ぶっておきながら入り口で転んで弱音を吐くインディー。



➡動きの速いイヤな敵だが、スキを見て物理攻撃を仕掛けよう。



BOSS 対"ゴーレム×2"戦



ゴーレム HP600

[illegible]ーレムは攻撃力も体力もあるが、動きが比較的ゆっくりしているので、落ち着いて戦えばそれほどイヤな敵ではないはず。スミからスミへと逃げながら敵の攻撃をかわし、自分の好きな魔法でじわじわと攻めるのが効果的だ。



[illegible]的に動いて攻撃を回避しよう



←ギリギリまで引き寄せ[illegible]ダ[illegible]ュで離れて攻撃すれば一度に[illegible]



➡[illegible]すべて同じ[illegible]に効くので[illegible]使いや[illegible]魔法を使お[illegible]



シャーロム

HP:[illegible] 弱:物理攻撃、強:なし 追加:混乱 場所:[illegible] 通常・レア:[illegible]



スカルナイト

HP:200 [illegible] 追加:毒 場所:元素の遺跡な[illegible] レア:[illegible]



スコーピオン

HP:[illegible] 追加:毒 場所:魔の森な[illegible] 通常:貝殻、レア:[illegible]



ソードブル

HP:60 [illegible] 属性魔法 場所:荒地地帯な[illegible] 通常:鉄く[illegible] レア:青銅



ネコマタ

HP:25 弱・強なし 場所:荒地地帯など・魔の森 通常:き[illegible]い毛皮、レア:ネコの爪

QUEST.2 魔の森にて森の主・ロロと激突！

魔の森へと舞台が移るので、できればデュマのフリーイベントを2回こなして"魔の森の地図"を入手しておこう（p.141参照）。湖のほとりでロロとのバトルが始まるが、中級魔法を使えば一撃で倒せる。初級魔法しか使えない場合はマジックきのこで魔法力を上げ、水魔法で攻撃しよう。戦闘に勝利するとロロが味方になり、右のマップ中に"ロロ必須"とある十字路を通れるようになる。



↑水魔法と物理攻撃に弱いロロだが、空中を飛び回るので剣での攻撃はなかなか難しい。

ロロも成長する！

ロロの攻撃力はテネレッツァの通り名が増えるにつれてアップしていく。ロロの体当たり攻撃には追加効果があり、通り名が1～3で鈍足、4～6で混乱などのステータス異常を敵にあたえることができる。



↑通り名をどんどん増やしてロロを強くしていこう！



QUEST.3 真の敵に出会うためにシャーロム城へ向かえ！

ロロと仲間になったら、魔の森の深部に位置するシャーロム城に乗り込もう！ 森の深部にはさまざまなモンスターが生息するので、モンスターデータを参照して効率よく倒していきたい。



↑ザコ敵も手強くなるので、回復アイテムの料理は必須だ。

BOSS 対"シャーロム"戦



物理攻撃に弱いので"魔法発[illegible]のスキに接近→斬り込[illegible]る"をくり返そう。狂[illegible]の仮面を使えばさらに[illegible]的だ。つぎつぎにモン[illegible]ターを召還するの[illegible]は避けたい。

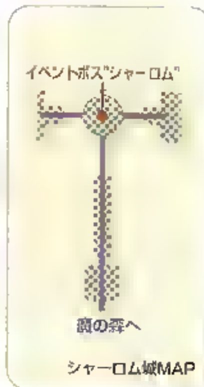
シャーロム HP600



↑この攻撃を受けると[illegible]



↑魔法でも倒せるが、物理攻撃が効果的[illegible]





バット



ピンキー



ブラウングミ



ブルーアーク



ブルーナイト



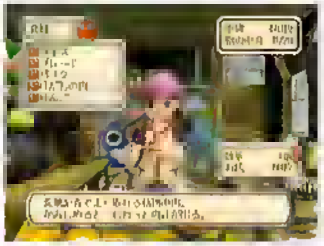
フリーイベント5種

メインのシナリオには関わらないが、魅力的な報酬が多いフリーイベント。オススメの報酬は、デュマ編における銀5個の依頼の報酬である"魔の森の地図"だ。

カロリーナ編

依頼1 けだもの肉 ／5個

けだもの肉はアンナの屋台にランダムで出現する。アンナの屋台の品揃えは街の外に出て戦闘をするたびに変化する。



←街の戻るたびにこまめにチェックしていれば必ず見つかるぞ。

報酬　ペペロンチーノのレシピ

依頼2 とり肉 ／5個

けだもの肉と同じように屋台で購入できるが、星の遺跡にいる'バット'が落とすこともある。好きな方法で入手しよう。



←バットがストライプの袋を落とせば、中身はとり肉だ。

報酬　親子どんのレシピ

デュマ編

依頼1 鉄 ／5個

鉄はゴーレム・ブルーナイト・リザードマンのドロップアイテム。星の遺跡にいるブルーナイトがいちばん倒しやすいぞ。



←デュマの依頼は金属系のアイテム集めが多いようだ。

報酬　黄金のりんご

依頼2 銀 ／5個

銀の入手には苦労するかもしれないが、ゴーレムのレアアイテムとして存在するほか、星の遺跡の宝箱からも手に入れられる。



←魔の森の地図はとても便利なので、がんばって5個集めよう。

報酬　魔の森の地図

チーロ編

依頼1 ガーネット ／5個

グリーングミやブラウングミ、ブルーアークが落とすほか、数箇所の宝箱からも手に入るので、5個ならスムーズに集まるだろう。



←ブルーアークは魔の森の中央部～深部に生息しているぞ。

報酬　通り名習得のヒント

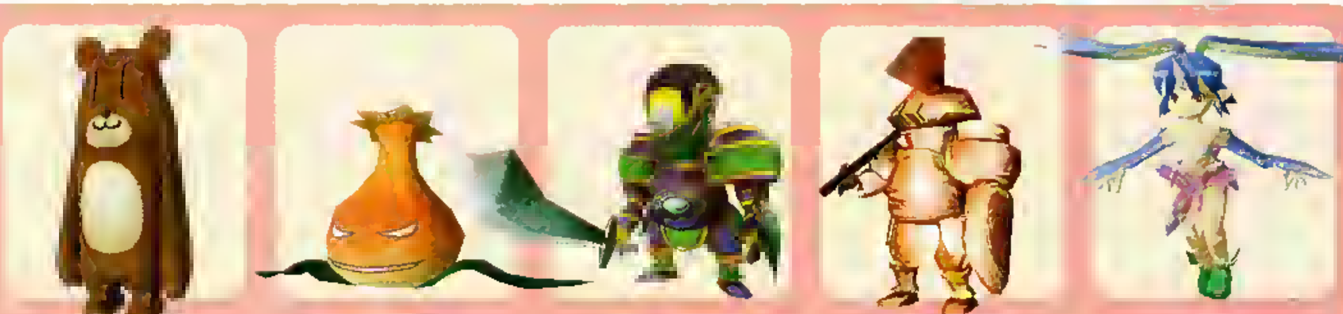
依頼2 アメジスト ／5個

アメジストはブルーアークのレアアイテム。戦闘で入手してもいいが、ガーネットと同様に宝箱からも入手可能だ。



←魔の森の宝箱はロロが仲間になってから行ける場所にある。

報酬　竜の瞳



ベアナックル　ボンフラワー　リザードマン　レッドナイト　ロロ



施設の奥へと進むため 迫りくるゾンビを押し返せ！

適当にショットガンをぶっ放すのは爽快だが、それだけで長い道中を最後まで進みきるのは困難だ。今回は、より安全にゲームを進められるコツを伝授するほか、チャプター0、1のポイント攻略を掲載！

タイトル	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3		
発売元	セガ	ジャンル	ガンシューティング
発売日	発売中（1月30日）	価格	6800円（税別）
開発	ウウエンターテイメント	制作者	プロデューサー：小田隆志
ブロック数	8ブロック	システム対応	5.1ch 2人同時
その他	ガンコントローラー対応		

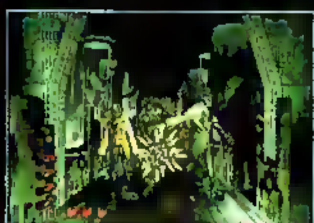
ゲームを効率よく進めていくためのポイントを伝授！

これまで、ほかのガンシューティングゲームに馴染んできた人ほど、本作のショットガンの操作感に戸惑いを感じるだろう。しかし特性を理解して扱えば、これほど頼もしい武器はない。戦闘に赴くまえに、まずは武器の特性を把握しよう。また、今回ポイント攻略を行なうチャプター1では、具体的なライフアップの方法を解説している。先へ進んでもライフアップの方法は同じなので、まずはこのチャプター1をチュートリアルとして、確実にライフアップを成功させよう。

ポイント1 ショットガンの性能とは

ショットガンは最大6発装填が可能で、弾を撃って残り弾数がなくなると、オートでリロード(再充填)が行なわれる。このとき、つぎの弾を発射できる準備が整うまで、少し時間がかかってしまうのだ。つまり、リロード直後が敵に襲われるスキがもっとも生まれやすいということ。オートリロードに頼りきるのは危険なので、タイミングを見計らって自分でリロードをする癖をつけていこう。

ショットガンは、撃つと散弾の範囲が広がっていく。遠方では広範囲の敵にヒットするが、近距離ではさほど当たり判定が広くないため、ピンポイントで敵を狙う必要がある。また、距離が近いほど威力が高く、遠くなるほど威力が弱まっていくことも把握しておこう。


↑遠距離では多くの敵をカバーするが、さほど威力が高くない。連射が必要。

ポイント2 ライフアップの方法

ライフを増やす方法は、3種類。道中の配置物を破壊して救急箱アイテムを[illegible]すること、ゾンビに襲われた仲間を救出するイベントを成功させること、そしてステージクリアー後のリザルト画面で好成績を修めることだ。

チャプター0は序章的存在なのでライフアップはできないが、チャプター1では、3種類すべてのライフアップが可能。エントランスとパーキング、どちらのコースを通っても、必ず1ヵ所ドラム缶に救急箱が隠されている。また、コースが分岐する少し手前で仲間がゾンビに襲われているので、すばやく2体のマークを倒そう。そしてタイム短縮を意識して道中を進み、クリアー後にライフを増やす。タイムを縮めるには、敵の出現位置を覚えてツインショットやエクセレントで倒し、倒れた敵に追い撃ちを入れることも忘れずに。

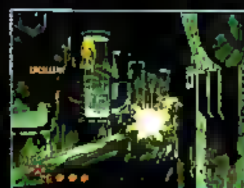

←仲間に弾を当てても大丈夫。確実に敵を仕留めることが重要。

ポイント3 2体を同時に倒していく

ゲームを効率よく進行させるには、す速さを意識することが非常に重要な意味を持つ。その理由は、チャプタークリアー後のボーナスライフに関わってくるからだ。

さて、ゲームをより速く進めていくためには、敵を2体同時に倒す戦法が有効。散弾の広がりを利用したもので、これによって1発の弾で2体を同時に倒すことができる。チャプター0で敵が複数重なり合って出現する場面は狙いやすいので、練習してみるといい。散弾の当たり判定に2体が入るように、2体のあいだを狙うのがコツ。うまく2体から同時に体力を奪いきると、画面にツインショットと表示される。また、敵が出現した瞬間を狙って倒せばエクセレントとなり、これで特別ボーナスが加点される。積極的に狙っていこう。


↑出現場所を覚えて毎回同じ場所を狙えるシーンでは、確実に決めていく。

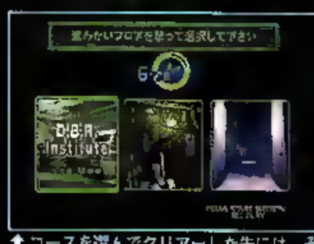

←す速く倒せばエクセレント。複数いない場所ではこれを目指そう。


→若干遅れるとグッドとなるが、何も表示が出ないよりはいい……。

ポイント4 コースを選択する

ゲームはチャプター0～5の、6つのステージで構成される。しかし、用意されたステージはそれ以上あり、プレイヤーが選択しなかったステージは出現しないシステムになっている。つまり苦手なステージは避け、得意なボスが出現するステージは後回しにするなど、自分の腕に合わせたコース選択が可能というわけだ。

まずチャプター1の最初でエントランスとパーキングのどちらを選択するかで、大きな流れが決定する。慎重に選ぶこと。ちなみに、チャプター1でクリアー後のボーナスライフを確実に増やしていくには、パーキングよりもエントランスのほうが、比較的楽だ。


↑コースを選んでクリアーした先には、それぞれ3つの選択肢が現れる。

サバイバルモード　ポイント攻略

Chapter0～1の中でも、とくに危険なポイントの対策を伝授。先手を打って安全に進もう。

Chapter 0　危険なエレベーター

チャプター0の最初の場面は、ゾンビが集団で重なり合って登場するので、ツインショットを狙っていく。注意したいのはエレベーターの場面。カメラが急に振り返った瞬間、ゾンビが2体ぶら下がっている。コイツは攻撃スピードが速いため、ダメージを奪われやすい。カメラが振り返ったら写真の位置を参考に2体のあいだを狙い、ツインショットで倒そう。ドアが開くとエビタンが急に襲ってくるので、右にかまえておく。



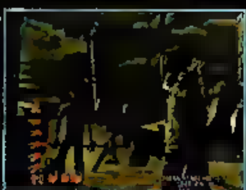
⬆エレベーターで現れる2体は、ツインショットを狙いやすい。



⬆エレベーターを降りると、すぐ襲ってくる右のエビタンに撃ち込む。

Chapter 1　コースを慎重に選ぶ

チャプター開始まえにエントランスとパーキングのコース選択を迫られるが、どちらのコースも最初は同じルートを通過する。ここでは、敵集団の中にチャールズとアステカが居た場合に注意。両者とも体力が高い敵で、ほかのゾンビに比べて多くの撃ち込みが必要。また、チャールズがドラム缶を抱え上げている場合、これを確実に壊すこと。



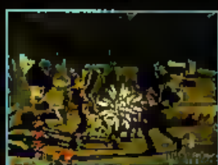
➡モーリスに襲われる場面のまえに、必ずリロードを済ませておく。



⬅ドラム缶は空中で撃ち落とすことも可能。2発で破壊できる

仲間を救出せよ！

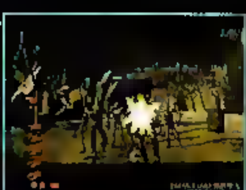
仲間が襲われているので、これを救出する。狙うのは、赤く表示された2体のマーク。ひたすらす速く弾を撃ち込め。



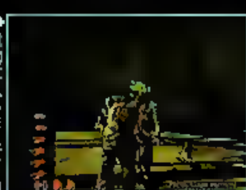
⬅胸のあたりを狙い、散弾をす速く打ち込む。連射で確実に倒せ。

ENTRANCE

ボスが登場し、追われながら正面へ進む。ボス攻略は右下のカコミ内を参照すること。注意したいのは、1回目のボス攻撃を阻止したあと、5体の敵集団が現れる場面。背後に控えるチャールズがドラム缶を抱えているので、この処理を考えて敵を倒していく。まず手前の2体を倒してリロードし、接近してくる2体を2発ずつで倒す。残りの弾でチャールズの抱えるドラム缶を破壊しよう。また、2回目のボス攻撃のあと、建物に入るといきなり斧を振り上げたモーリスが襲ってくるので、あらかじめリロードしておき、即座に撃ち込むように。ホール中央にもゾンビ集団が控えているが、これは近付いてくる順番で倒していけばオーケー。



➡最初に現れる集団は、手前の敵を倒すついでにドラム缶も破壊する。



➡建物に入るまえにリロードを済ませておき、モーリスに即座に撃ち込む。



⬅エントランスの入り口にある2本のドラム缶の左に、救急箱がある！



⬅ホール中央の集団を倒したあとのアステカは、1体ずつ確実に倒す。

PARKING

ボスが登場し、追われながら施設の駐車場へと進む。こちらのコースはエントランスに比べて敵の出現ポイントが多く、時間が余計にかかりがちなので、よりタイムを短縮するように意識する。倒れた敵に、追い撃ちも忘れず入れていくこと。

ボス攻撃1回目が終わると、トラックからアステカが3体降りてくる。画面左端に、最初のアステカが降り立つのでコイツから倒していく。ボス攻撃2回目のあとに遭遇するゾンビ集団は、右のチャールズがドラム缶を抱えている危険なポイント。まず手前の2体を倒して即座にリロードしたら、ドラム缶を破壊。残るチャールズは体力値が高いので、何度も撃ち込んで確実に倒す。



➡左のアステカから倒していかないと、コイツの攻撃を受けやすい。



➡駐車場へと続く階段を降りた正面、ドラム缶の中に救急箱がある。



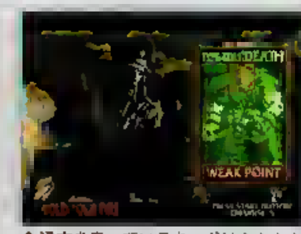
⬅手前の2体を倒してす速くリロードし、ドラム缶を破壊する。



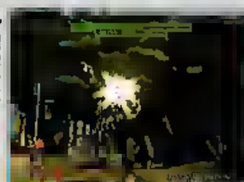
⬅救急箱の回収後、柱の陰から現れるチャールズは頭部をしっかり狙う。

BOSSポイント攻略　TYPE-0011　DEATH

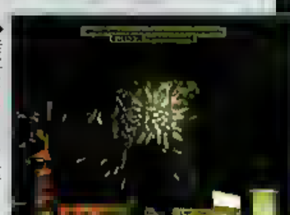
チャプターの途中で登場し、以降何度も出現するボスと戦闘しながら進んでいく。ボスの体力を表す緑のゲージの下に、赤いゲージが表示されると、攻撃が始まった合図。頭部に撃ち込み、赤いゲージをからにすれば、攻撃から免れることができる。攻撃が始まったら、正面やや上に狙いをつけ、す速く頭部に撃ち込むこと。



⬆遠方を走っているあいだはなかなか当たらない。慎重に頭部を狙って連射！



➡頭部以外に当てても、あまり意味がない。



➡接近してきたら、大ダメージを与えるチャンス！

エックス攻略 No.09 Shikigami No Shiro EVOLUTION

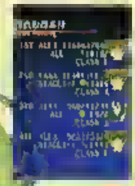
式神の城 EVOLUTION

STAGE3～4徹底攻略！
考え抜かれた敵のワナを突破せよ！

ステージ攻略も中盤にさしかかり、いよいよ敵の攻撃が激しくなってくる。そのアイデア豊かな攻撃は、まさに開発者からの挑戦状だ。

ファミ通Xbox杯スコアアタック開催！

すべてを極めし者こそ、真の王者なり！ということで、"ファミ通Xbox杯"のスコアトライアルが開催中（締切は2月28日）。全キャラクターのハイスコア合計値を争うという過酷なルール！『式神の城』激レア商品も多数もらえるぞ。詳しくは下記URLをチェック！



大会ルールや各賞品情報はココ！ http://www.mediaquest.co.jp

タイトル	シキガミノシロ エヴォリューション		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	シューティング
発売日	発売中（2002年12月19日）	価格	5800円（税別）
開発	アルファ・システム	制作者	-
ブロック数	436ブロック以上	システム対応	（2人用）
その他	ファイティングスティックEX対応。特典データCD-ROMの中身が違う〔紅〕〔蒼〕の2バージョンあり（ゲーム内容はいっしょ）。		

攻略連載も中盤！ ここをいかにノーミスでいくかがポイント！

今回攻略するEvo.MODEのSTAGE3～4は、これまでに見たこともないような斬新な攻撃がどんどん出現する。攻略法を確立するとともに、時間を短縮して進むことも考えよう。STAGE5では、時間との戦いになる？



←画面の後ろからも敵が攻撃してくるのだ。

STAGE 3-1 道中

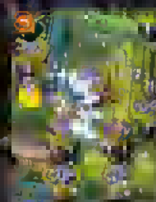
このステージの前半はNORMAL MODEと違い、行く手を阻むように大怨石がやってくる。潰されないようなルートを通っていこう。通路は3つに分かれているが、大怨石は左→中央→右→中央→左の順で出現する。また中央の通路にふたつの大怨石が出現する場所は、ふたつの大怨石のあいだにぴったり合わせる。そうすれば上下の動きだけで弾をかわせるぞ。



←最初は右に進んでいく通路がある。まず右を大怨石がくるまで進む。



←通路が3つに分かれて大怨石を避けて中の道に迂回する。



←両側から呪木神が出現し、上から大怨石が出現。弾をかわして前に出よう。



←中央の通路にふたつの大怨石がくる。真ん中にぴったり合わせよう。



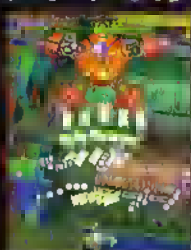
←通路が左に鋭角に曲がっている。曲がり角の大怨石は撃てばすぐ壊れる。



←左右から大怨石がやってくる。慎重に弾をかわして前に出よう。

STAGE 3-1 BOSS 呪鉄塊

第1形態の紫弾の攻撃のときに撃ち込めば、第2形態の突進の攻撃をはさんですぐに第3形態の攻撃にすることが可能。第3形態の最初の攻撃は、画面のいちばん下にいれば弾に当たらない。そのまま撃ち込んで倒してしまおう。耐久力が低いので、結城とふみこなら特殊攻撃1発で倒すことができる。



←最初の紫弾を撃ってくる攻撃のときにどんどん撃ち込んで、第2形態からすぐに第3形態にしてしまおう。第2形態の足を伸ばす攻撃をとばすのがコツ。

STAGE 3-2 BOSS 醜エイ

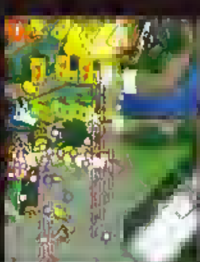
醜エイは比較的耐久力の高いボスだ。そのうち、第1形態の攻撃の難度が高いので注意しよう。最初の紫弾を撃ってくる攻撃はかわしにくい。また、2本のレーザーを撃ってくる攻撃は、NORMAL MODEに比べて非常に難しくなっている。できるだけ早めに第2形態に変えよう。ここで特殊攻撃を使ってもよい。



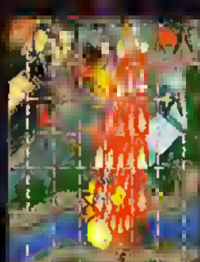
←レーザーを2本撃ってくる攻撃は回避が難しい。画面の最下段から、弾の軌道を見ながら少しずつ上に上がってかわそう。特殊攻撃を使ってもよい。

STAGE 3-3 道中

ここでは影が縦横に赤い針弾を出してくる。逃げ場を確保するため、テンションショットで早めに影を倒そう。影と同時に呪朱神の編隊が登場。前半に出現する呪朱神は弾を撃ってくる。編隊の軌道を覚え、出現直後に撃破していく。後半は弾を撃たないが、体当たりに注意しよう。



←前半に出現する呪朱神は紫弾を多量に撃ってくる。影の撃つ針弾にかすりながら、ショットでどんどん破壊しよう。影を倒せば逃げ場が増える。



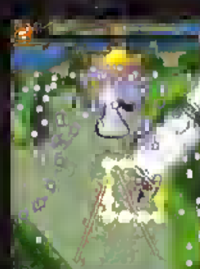
←後半は影の数が増え、呪朱神が体当たりしてくる。最後のラッシュでは、玖珂は式神を使うと呪朱神に体当たりされてしまう。必ずショットで撃つこと。

STAGE 3-3 BOSS 悪浩志

悪浩志は、結界の形が新しく変わり、難度の高い攻撃を仕掛けてくる。第1形態の2番目の攻撃では、影を結界の外に3体召喚。左下の影を残すとかわすのが難しい。ここは式神を使って左下の影を倒すか、特殊攻撃を使って回避しよう。第3形態では結界が移動するので注意。



←結界が変形し、影を3体召喚する。最初にショットで右上の影を倒し、式神で左下の影を倒す。式神が使いにくい場合は特殊攻撃で回避しよう。



←第3形態では、いったん小さくなった結界が画面を時計回りに移動し始める。結界に合わせて移動しつつ、襲いかかる弾をかわさなければならない。

STAGE 4-1 道中

このステージは，小さなザコ敵の青影がさまざまなパターンで攻撃してくる。そのなかで注意すべきなのは，縦2列に並んで押し寄せてくる攻撃だ。左右の列のどちらか1列を，早めに撃って紫弾を撃たせないようにしよう。その直後には，画面の上部からばらばらに青影がやってくる。できるだけ多くの青影を倒すために，ショットで広範囲をカバーしつつ撃っていく。そのあとも青影や飛翼壱式が多量に出現するが，式神よりもショットをメインに撃っていったほうが確実だ。

後半には，赤影と飛翼壱式が画面後方から出現する場所がある。あらかじめ予測しておき，ここは式神攻撃を使って迎撃しよう。



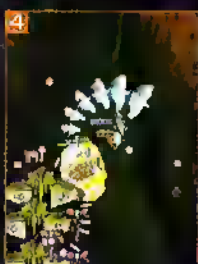
←青影が縦に2列並んでやってくる。どちらかの列に集中し，ショットで弾を撃たれるまえに倒していこう。両方の列から弾を撃たれるとかわしづらい。



←青影が2体ずつ，多量に画面の上から降ってくる。徐々に数が増えてくるので，画面の下からショットで撃とう。式神で倒すのは難しい。どんどん撃ち落としていこう。



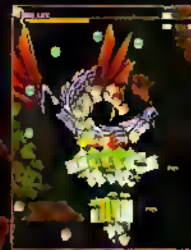
←両サイドから青影の編隊が出現。画面上に停滞して紫弾を多量に撃ってくる。無理に撃ちにいき，画面端に追い込まれないようにタイミングを考えよう。



←画面の後方から赤影と飛翼壱式が出現し，赤い針弾と紫弾を撃ってくる。式神攻撃で破壊するが，無理に撃とうとして弾に当たらないように注意。

STAGE 4-1 BOSS 怨龍

怨龍の弱点は頭部なので，頭部に式神やショットを当ててダメージを与えていく。NORMAL MODEではボスに巻かれるようにとぐろの中に入ると楽に倒せたが，Evo.MODEでは巻かれてはいけない。中に入るとウロコ弾が非常にかわしづらいからだ。外に出て攻撃し，ダメージを与えよう。最初の攻撃が終わるまでに第2形態に変化させられないと，戦いが長引いてしまう。こうなるとタイムが少なめのEvo.MODEでは，あとの展開が苦しくなる。特殊攻撃を使ってでも，早めに第2形態に移行させること。玖珂や日向なら，式神を頭部にロックさせれば早く倒せる。



←ボスが巻いてきたら，とぐろの中に入らないように注意しよう。外側からショットや式神を使い攻撃する。特殊攻撃で時間を節約するのも有効な方法。

STAGE 4-2 BOSS 醜怪腕

両腕に撃ち込むと，破壊状況によって6種類の攻撃を仕掛けてくる。最初の赤い針弾を撃つ攻撃はさほど難しくないので，両腕を無視して中央の本体にショットで撃ち込むのが基本だ。もし撃ち込みすぎて腕の攻撃が変わり，紫弾を大量に撃ってきたら注意しよう。この攻撃は難度が高いので，さらに腕を破壊してつぎの攻撃に変えたほうがよい。本体の攻撃はふたつの形態があり，第1形態は紫弾を撃ってくる。この紫弾の撃ちかたはNORMAL MODEと違い，横に紫弾が並んでいるので注意。紫弾の動きを見ながら，積極的に画面の前に出てかわしていく。



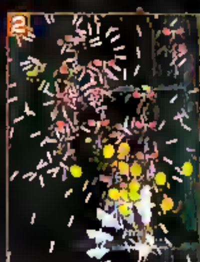
←第1形態の紫弾の撃ちかたがNORMAL MODEと違う。画面の下に追いつめられないように注意していこう。日向なら式神をロックすれば倒せる。

STAGE 4-3 道中

赤影が多量に発生するので，テンションショットで早く倒して弾数を減らしていく。緑影が停滞して弾を撃つ場合は，緑影を見逃さず撃ち込もう。例外は赤影が体当たりしてくる場所だ。画面の上から多量に赤影が体当たりしてくるところでは，式神を使うと体当たりを回避しつつ稼ぐことができる。周囲から渦を巻くように赤影が出現する場所も式神が活躍する。赤影を円を描くように動いてかわしていくが，慣れてくれば式神を使って稼ぐこともできる。小さな円を描いて回るのがコツで，速度が遅くてもやられない。ふみこと金，???の場合はショットで撃って動き回りつつ，赤影が目の前にきたら一瞬だけ式神攻撃を使い稼いでいく。



←赤影の編隊が左右に伸び縮みしながらやってくる。横から体当たりされないように注意。重なった赤影を倒すために，貫通性能のある式神を使うとよい。



←赤影が多量に出現し，針弾を撃ちながらプレイヤーを追いかけてくる。日向などはショットで撃つと撃ちきれないことがあるので，式神を使おう。



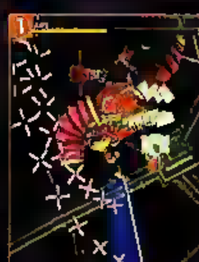
←画面の中央に赤影の編隊が多量に押し寄せ，左右に停滞する緑影が赤い針弾を多量に撃ってくる。左右の緑影は，どちらかを確実に撃って倒すこと。



←赤影が画面外から，プレイヤーを取り巻くように出現する。画面の中央で，小さな円を描くようにしてかわしていこう。慣れれば式神を使いながら稼げる。

STAGE 4-3 BOSS 悪バウマン

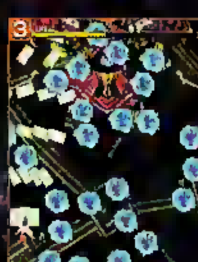
悪バウマンの第1形態では，剣を振り降ろして多彩な弾を出してくる。最初の攻撃では画面の下に剣先が届くので注意。最下段にいるとやられてしまう。振る腕の反対側の，やや前に出て弾をかわそう。つぎの攻撃では，剣を振ると同時に炎弾を出してくる。向かって左から振ってきた場合は，右から左へタイミングよく横に移動しよう。すると弾の隙間が広くなることがある。もしうまくいかない場合でも，弾の隙間に微調整すればぶつからずにすむ。第2形態の最初にくる攻撃は，青い炎弾がリング状に並んだ攻撃だ。これは弾が出たら，半画面ほど横に移動すればかわすことができる。つぎの炸裂弾の攻撃は特殊攻撃で回避しよう。



←最初の剣を振り降ろす攻撃はNORMAL MODEと同じ。画面の下にいると，剣の直撃をうけるので注意。振り降ろす腕の逆サイドで，少し前に出てかわそう。



←両腕を振って炎弾を多量に出してくる。剣を振る腕と逆方向（向かって左の腕を振る場合は右）から，腕の方向へ横に動いて弾をかわすと楽だ。



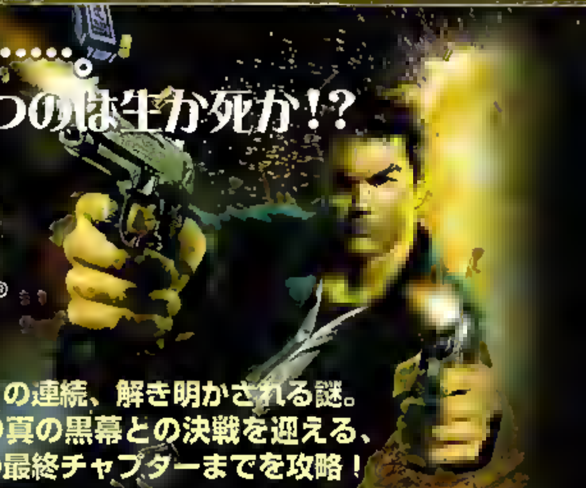
←第2形態の最初の攻撃は，巨大なリングの形をした炎弾の集合体を撃ってくる。炎弾が出たら，半画面ほど横に大きく動いてかわすとよい。



←両腕を振って炸裂弾を出してくる。撃つと通常弾に変わるので危険。あらかじめ撃つタイミングを覚えておき，特殊攻撃を使って回避するのがいい。

いよいよ最後の戦いが始まる……。ジャックを待つのは生か死か!?

Dead to Rights



タイトル	デッド トゥ ライツ		
発売元	ナムコ	ジャンル	ノワールアクションアドベンチャー
発売日	発売中（2002年11月28日）	価格	6800円（税別）
開発	ナムコホームテック	制作者	プロデューサー：兵藤岳史
ブロック数	10ブロック	システム対応	――
その他	――		

裏切りの連続、解き明かされる謎。事件の真の黒幕との決戦を迎える、衝撃の最終チャプターまでを攻略！

対ボス戦を中心にチャプター15まで一気に攻略！

本作の攻略もついに最終回。今回は最終チャプターとなるチャプター15までを、手強さの増すボス戦を中心にお届けしていこう。ボス戦までの道中も簡単にクリアーできるほど容易ではないが、終盤戦まで到達できるテクニックがあれば大丈夫。あせらず確実な操作を心がけ、基本に忠実に立ち回ろう。また、欄外にはちょっとお得な情報も用意した。これさえ知っていれば、未熟者でも本作を存分に堪能できるかも……。

Chapter 10 覚悟を決めて飛び込もう!!

対ボス戦はヘリコプターが相手。橋の下に隠れて接近してくるボス以外の敵を倒し、敵の数が減ったところでヘリコプターの真下へと移動。降下してくる敵を蹴散らしつつ、ミサイルランチャーを入手しよう。ミサイルランチャーを入手したらヘリコプターを攻撃。4発撃ち込めば撃破可能だ。弾切れを起こしたらミサイルランチャーを入手した場所へ戻り、再度入手すること。



↑↓ヘリコプターの真下へ急げ。ミサイルランチャーひとつに弾は2発。確実にダメージを与えろ。



Chapter 11 ガスマスクを使わせるな!!



↑攻撃を受けると装備していたガスマスクが……。すばやく奪い返せ。

ボスはディグスで、武器を使わない格闘戦となる。ここでは、ある程度ダメージを与え、戦場にガスが充満し始めてからが本当の勝負！ ディグスをダウンさせガスマスクを奪い、つねにガスマスクを装備した状態で戦おう。攻撃せずともガスによってダメージを与えられる。もちろん逆もまた然り。ガスマスクを奪えないと敗北必至だ!!

Chapter 12 通信室内の敵を倒すには!?

チャプター開始時、ヘネシーへの通信を阻止するため、2階にある通信室へ向かう。このとき、扉を開けるのではなく、窓ガラスを割って中の敵を倒すこと。その後、1階へ戻り、出現する敵を大急ぎで倒せば通信を完全に阻止可能だ。ちなみに、ボス戦はない。



←ヒントもなく意地悪な仕掛け。コレに気付かないと……。

Chapter 13 通常の格闘攻撃では倒せない?

対ピナクルも格闘戦。ピナクルのくわえタバコが赤く光ったら、懐に飛び込んで攻撃。反撃時にピナクルが連続攻撃をくり出したら、肩で息をしているピナクルの背後に回って首を締める。これを何度もくり返すべし。



↑タバコが光ったら、接近戦を挑む。反撃を受けてもかまわない。

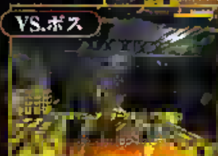
↓疲弊したピナクルの背後から首を締める。ボタンを連打！



Chapter 14 マニュアルターゲティングを確実に決めろ！



→攻撃の際はこの位置を保持。弾薬補給もでき、盾となる障害物もある。



←ピンを狙う場合すばやく確実に！ 攻撃が遅れると敵の体力が回復する。

ファフークとの戦闘は2回行われるが、1回目は倒せない。格納庫での2回目の戦闘はAKM爆弾が何度も入手可能な位置（写真参照）をキープし、接近戦を挑まずに攻撃。ファフークが体力回復を図ったら、マニュアルターゲティングでピンを破壊してやればいい。ファフークが火を噴いたら、たとえ遠くからの攻撃でも左右へと移動して回避すること。射程は想像以上に長いぞ。

Chapter 15 事件の黒幕、ヘネシーとの決戦!!

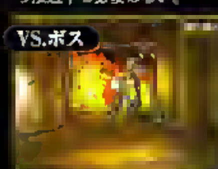
対ヘネシー戦。1回目は噴水を背にしてヘネシーの突進を避け、盾の破壊に専念。2回目は足場が金網ではない位置を保持しつつ格闘で迎撃。焼却炉（?）の扉が開いたら、ヘネシーを炎の中へ投げ込んでやろう。ムービー後に復活するヘネシーは、3〜4発殴ってやれば簡単に倒せる。



↑入り口付近で戦う。みずから接近する必要はない。



→噴水を背にしておき、ヘネシーの突進を避けて盾を放棄させる。避けるのが遅れるとジャックもダメージを受けてしまう。



↑炎の中に投げ込めば、多くのダメージを与えられる。

ちょっとお得なウラ技!! タイトル画面でスタートを押して、メニューが出ている状態で 上、下、上、下、左、右、右、Y、X、X と押す。成功すると敵ヒット音がして"Chapters"メニュー内で全チャプターが選択可能になるぞ！

エックス攻略 No.11 DRIHOO

掘って掘って掘りまくる発掘アクション『ドリホー』の攻略もついに大詰め。古代ハトケプト文明の真の姿を見極めるため…… もうひと掘りどうぞ。

タイトル	ドリホー		
発売元	ハイウェイスター	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中（2002年11月28日）	価格	6800円（税別）
開発	ハイウェイスター	制作者	企画&ディレクター：森 博樹
ブロック数	ゲームデータ：170ブロック	システム対応	5.1ch
その他	―		

DRIHOO ドリホー

いよいよ最終攻略！ 使用可能な全アイテムとボス攻略をお届け！

『ドリホー』では冒険中に所持できるアイテムの数が限られているため、ゲームが進めば進むほど、どれを捨ててどれを持ち帰るかといった判断に悩まされることになる。今回はゲームに登場する全アイテムの中から、道具として使用できるもの、装備品として身につけられるものを一覧にまとめてみた。全ボスのワンポイント対策とあわせ、孤独な冒険に役立ててほしい。

!! 4thステージは2部構成

ファラオ・スフィンクスを倒したあと、さらに"少年王"と"暗黒時代のファラオ"の歴史の謎を各4枚ずつ入手・解読し、太陽神殿の入り口付近からさらに下層へ潜ろう。最後の舞台・大ピラミッドが現れるぞ！



使用or装備可能な全アイテム

アイテムは基本的に、"効果"や"価値"の数値が高いものが優れたものになるわけだが、なかにはそれ以外の面でも思わぬ効果を発揮するものがある。ぜひ試してほしいのが、属性効果を持つハンマーヘッド。これらはハンマーそのものが発光するため、周囲が明るく照らされ、遺跡探索がグッと見やすくなるのだ（雷と炎はとくにオススメ！）。なお、コボルトの地下酒場は入るたびに品ぞろえが変わる。目当てのビーブがないときは、何度も出入りして手に入れよう。

爆弾	神の霊灰	雷属性AT160	5180
	炎のクリスタル	炎属性AT180	3240
	雷のクリスタル	雷属性AT180	3400
	氷のクリスタル	氷属性AT180	3460
	ラハリド爆弾	AT200	2530
	マハリド爆弾	AT150	1680
	ハリド爆弾	AT120	1200
投げ短剣	女神の短剣	AT200	6900
	聖なる短剣	AT200	4980
	炎の短剣	炎属性AT220	2600
	雷鳴の短剣	雷属性AT220	2650
	氷牙の短剣	氷属性AT220	2740
	ンヌヘの短剣	AT250	3100
	バイの短剣	AT200	2150
	ウセルの短剣	AT180	2230
	コマンドナイフ	AT150	2370
呪符	神聖なるカード	攻撃属性/防御属性：聖を付与	2460
	ファイアスペルカード	攻撃属性/防御属性：炎を付与	1010
	サンダースペルカード	攻撃属性/防御属性：雷を付与	1170
	アイススペルカード	攻撃属性/防御属性：氷を付与	1230
ハマキ	アムネセル	一定時間AT60上昇	3980
	ケムベレス	一定時間AT50上昇	4020
	ヘベンアフ	一定時間AT40上昇	3060
	ハイワールド	一定時間AT40上昇	2120
	ランプマイルド	一定時間AT30上昇	2280
	ワッツイージー	一定時間AT30上昇	1870
ダイナマイト	TNTヒューズ	トンネルを爆破	2200
カギ	王の封印	扉の封印を解除	3300
	古代の封印	扉の封印を解除	2390
	異端の封印	扉の封印を解除	1500
ワープ	神秘の輝石	中間地点に帰還	3620
	ジャイロストーン	中間地点に帰還	3700
ハイMAX	神のアンク	一定時間ドリルスピードが上昇	9700
	クトニアンアンク	一定時間ドリルスピードが上昇	7600
	[illegible]のアンク	一定時間ドリルスピードが上昇	5900
ビーブ	ウーハウス ビレス	体力を回復 LIMIT500	8470
	ウェラーブライド	体力を回復 LIMIT480	8550
	ザルボーウース	体力を回復 LIMIT460	9010
	スポット アー	体力を回復 LIMIT4[illegible]	7080
	A K26	体力を回復 LIMIT360	7140
	オールプライス	体力を回復 LIMIT300	5290
	エー ンオールド	体力を回復 LIMIT280	4350
	ロード エクスポート	体力を回復 LIMIT260	4400
	アントボート	体力を回復 LIMIT200	2660
	スポットマーク	体力を回復 LIMIT190	2720
	ホンボ スパークドラ	体力を回復 LIMIT175	2800
	チェイラー スペシャ	体力を回復 LIMIT160	2960
	ハット オールド	体力を回復 LIMIT150	[illegible]
	ドラフトダウテッド	体力を回復 LIMIT145	2080
	ハイズベール	体力を回復 LIMIT140	2240
	ゲイレル プレミアム	体力を回復 LIMIT135	2300
	リキューラダ	体力を回復 LIMIT130	1380
	オートライド	体力を回復 LIMIT100	1020
ノーム	ノームチーム	トンネルを爆破	2700
	ノーム	トンネルを爆破	1900
頭装備	心眼の冠	DF+0/[illegible]40%上昇	7140
	獅子王の冠	DF10上昇	5710
	コブラキャップ	DF5/[illegible]20%上昇	4360
	忍者のハチマキ	DF5上昇	3420
	[illegible]の兜	DF5上昇	1890
	迷彩のバンダナ	DF0	2150
	コマンドバンダナ	DF5上昇	1780
胴装備	ホルスの守り	DF15/火炎40%上昇	6840
	ライオンブレスト	DF20上昇	5910
	王家の首輪	DF10上昇	4060
	厄除けのタリスマン	DF15/火炎20%上昇	4120
	裏切り者の首飾	DF10上昇	2590
	勇者の証し	DF10/[illegible]20%上昇	2850
	兵士の証し	DF5上昇	1520
	ドッグタグ	DF5上昇	1060
腕装備	聖手のガントレット	DF20/[illegible]40%上昇	5520
	獅子王の籠手	DF30上昇	5310
	ゴループラの手	DF0	5370
	強固の籠手	DF15上昇	3820
	祈りの手袋	DF15/雷撃20%上昇	4000
	永遠の篭手	DF0	4150
	精霊の腕輪	DF20 [illegible]	2710
	樹の篭	DF10上昇	2790
	スネークコイル	DF5上昇	1850
	アリストリスト	DF10上昇	1560
	戦士の腕輪	DF5上昇	1680
	ブルドッグリスト	DF5上昇	700
脚装備	創造主の守り	DF15/氷結40%上昇	6840
	獅子王の脚甲	DF20上昇	5410
	天使の膝当て	DF15/氷結20%上昇	4060
	厄除けの脚甲	DF5/[illegible]20%上昇	4120
	探求者の足跡	DF10[illegible]	2690
	戦場のサンダル	DF5上昇	2850
	コマンドブーツ	DF5上昇	1480
ドリルヘッド	ノーマルドリル	馬力50/回転数320	―
	ディスプレッシャー	馬力80/回転数400	9600
	コブラスパイラル	馬力120/回転数560	―
	アビスホーン	馬力200/回転数600	―
	ウィングブレイド	馬力150/回転数680	―
	トリプルクラウン	馬力160/回転数700	―
ドリルエンジン	ノーマルエンジン	馬力300/回転数50	―
	パワフルエンジン	馬力450/回転数100	12400
	ファラオの心臓	馬力650/回転数210	―
	太陽の石	馬力720/回転数150	―
ハンマーヘッド	ノーマルヘッド	AT20	―
	アイアンヘッド	AT25	6200
	メテオリックハンマー	AT40	4200
	キャスターヘッド	AT55	18600
	アショーカスピア	AT65	―
	ミイラトルソー	AT60/聖属性	―
	ライオンヘッド	炎属性AT60	―
	ジャッカルブラスト	雷属性AT60	―
	[illegible]ルーアイ	氷属性AT60	―
	グランドオベリスク	AT80	―
ハンマーシャフト	ノーマルシャフト	AT10	―
	超[illegible]シャフト	AT25	6600
	[illegible]のシャフト	AT20	―
	信心のメイス	AT30	―
	[illegible]のシャフト	AT35	―
	ミンのシャフト	AT25	19800
	嘆きのシャフト	AT33	―
	王[illegible]	AT40	―

ステージボス対策

各ステージの大遺跡に登場する全ボスモンスターの攻略法をチェック！ ちなみにハマキ系の能力強化アイテムを持っているときは、ボス部屋に入る直前に使うといい。部屋に入って速攻で攻撃すれば効果は絶大！

STAGE1 ナイトメア・クィーン戦

女王の葬祭殿で待つ最初のボス。正面から向き合うのを避け、左右に回り込みながら攻撃をくり返そう。聖属性に弱いため、"神聖なるカード"や"神の霊灰"などのアイテムを使ってもいい。

STAGE2 メルトセゲル戦

ラメンⅥ世神殿のボス。前転アクションです速くふところに潜り込み、ハンマーで攻撃しよう。弱点属性はとくにないが、氷や炎属性の攻撃はあまり効かないので使わないほうが無難。

STAGE3 オシリス戦

原初の地平にある嘆きの城を守護しているボス。大きく移動して追ってくる機械人形の攻撃をかわしながら、部屋の四方に立っている柱をすべて破壊しよう。弱点属性はとくにはなし。

STAGE4 ファラオ・スフィンクス戦

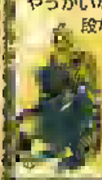
征服王の宮殿で最初に現れる大遺跡・太陽神殿で待つボス。正面からの突進攻撃を左右に避け、すばやく側面や背後に回り込んで攻撃を仕掛けよう。雷属性の攻撃はあまり効かないぞ。

LAST ブラック・ファラオ戦

征服王の宮殿の最下層に現れる大ピラミッドのボス。前転アクションで正面に潜り込み、中心の石を攻撃。石を背にする形でハンマーを横振りすれば、ボスの手や霊魂も同時に攻撃可能！

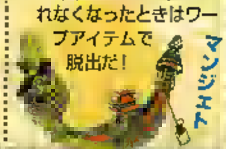
～番外編～ 手強いザコ敵と戦こう構え！

トゥエリス神



やっかいな氷の息は、階段などの段差で戦えば回避できる。ガードされたら何度でも背後に回り込もう。炎属性に弱い。

マンジェト



炎を吐かれるまえに前転でふところに入れれば勝ち。炎にハマって抜けられなくなったときはワープアイテムで脱出だ！

GALAXY ANGEL



エンジェル隊とともに皇国の未来を救え!

宇宙空間でのエンジェル隊の活躍を描いたスペースオペラ。今回はタクトの采配が左右する第3章までをポイント攻略。

タイトル	ギャラクシーエンジェル		
発売元	ブロッコリー	ジャンル	恋愛アドベンチャー+リアルタイムシミュレーション
発売日	発売中(1月23日)	価格	6800円(税別)
開発	ブロッコリー	制作者	
ブロック数	33ブロック	システム対応	5.1ch
その他			

始まるクーデター軍との激突!第3章までのポイント攻略!!

物語はトランスバール皇国辺境のクリオム星系から始まる。星系駐留艦隊司令官だった主人公タクトが、クーデター勃発の存在を知り、エンジェル隊の司令に着任する冒頭の第1章から、タクトの采配が試される第3章までをポイント攻略。この第1章から第3章までは、物語だけではなく、タクトの司令官としての基本行動がすべて凝縮されている。内容を把握して、さらに激しさを増す今後の戦いに勝ち抜こう。

プレイヤーの3つの行動

① 会話

エルシオールを舞台に、エンジェル隊と会話で交流。会話内には選択肢があり、好感度を上げることができる。好感度は戦闘にも影響するので、最初はあまりからかわずに真摯に対応しよう。



←会話は相手の好感度の高さで、内容が変わることも。

② 移動



→艦内は物語の進行によって行けない場所もある。

エルシオール内を自由に移動して、エンジェル隊のアイコンが表示された部屋に行くことができる。基本は彼女たちとの交流だが、艦内に搭乗しているサブキャラクターと出会うこともある。

③ 戦闘

エンジェル隊を指揮して戦う戦闘シーン。リアルタイムだが、何もしなくても彼女たちはオートで戦うので、敵艦の動きとエンジェル隊の状況の把握が重要になる。コマンドはじっくり選ぼう。



←修理が可能なハーベスターをどう使うかがポイント。

エンジェル隊の気持ちをつねにチェック!

エルシオールの多彩なクルーたちの中でも知っておきたいのがクロミエ。彼は現在のエンジェル隊とタクトの関係を教えてくれる恋愛アドバイザーなのだ。気になる女の子がいたら、彼のもとに行こう。



←移動シーンでのみ、いつでもクロミエに会いに行けるぞ。



➡関係は数値と表情の両方でチェックできる。

第1章 エンジェル隊登場!

タクトのもとに、中央で起こったクーデターの知らせが入った。そのとき、艦隊に追われる所属不明の戦闘機、エンジェル隊と出会う。第1章はエンジェル隊と共同戦線を張り、敵を殲滅するSLGパートが2回ある。最初はどの艦に攻撃するか選択すれば、自動的に砲撃してくれる。とにかく前線にエンジェル隊を送り込もう。



←成り行きで重大な使命を担ったタクト



→艦を積極的に攻撃して撃沈させよう。

第2章 強運の天秤

第2章は2方向からエルシオールを攻めてくる敵やミルフィーユの機体だけが発進が遅れるという不運な局面を迎えることに。ここはふた手に分かれて、正面の敵艦をひとつずつ順に撃沈すること。ミルフィーユが発進する戦闘シーンは、前線で戦う4機をいかにエルシオールから遠ざけずに済ませるかがポイント。



←↓第2章はミルフィーユの運が戦況を左右する。



第3章 占い大騒動

クーデター軍の来襲でミルフィーユとランファの機体が発進。しかし敵はふたりのプライベートな情報までを把握する軍の調査隊だった。第3章は調査隊との戦いのあとに、大艦隊との戦いが。敵艦にいち早く攻撃が仕掛けられるランファの機体は単独になりがちなので、つねに修理可能なハーベスターをつけてあげよう。



←↓館内ではタクトの偽者が出没する事件が!!



サンチャWIRED ……DAY04

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

「ファントムクラッシュ」公式ファンページ! まだまだ続くぞ、本年もどうぞヨロシク!

全国のワイアヘッズ諸君! 今年も元気にランブリングしてますか? 今回は元気スタッフの皆様からの新年のご挨拶&座談会の番外編です!



ホッとしつつも、ちょっとブルー

太田 賢二　デザイン開発部部長

ユーザーから直接にメールが来たかと言えばそうでもありません。数は思っていたよりはずーっと少なくて，ある意味ホッとしつつガッカリでもありました。読者からの反響としてはマイクロソフトのXboxのサポートスタッフから「読みましたよ！ Xboxマガジン！」と激励？をうけました。

←[illegible]

"PC"ついにアニメ化!!?……したらいいなぁ

ちなみにイラストはミルッヒ。ちゃんと学校行ってたんスか!?

小島 一郎　デザイン開発部

「ファンクラ」も発売されて半年、このコーナーもすでに半年（なのかな？）なんとか続いていますね(^-^;)。数少ないネタでよくぞここまで，とありがたいようなちょっと恥ずかしいような、なんとも複雑な気分です。ところで，祝アニメ化決定！　ということで，ちょっと興奮ぎみなところで勢いで描いてみたのですが，アニメの番宣イメージイラスト風なものです。いやぁまさかねホントに映像化されるとは思ってもいませんでしたが……。

な～んて，コトがあるわけもなく，これは僕のただの夢の中での妄想でした，あしからず。でも，夢の中ではDVD6巻シリーズで，ふと立ち寄ったDVD屋に突然置いてあってビックリしたのですが，まぁ夢は夢ですな……正夢にでもならんだろか。

ということで，ちょっと戯れ言めいていますが，今後もなんとか「ファンクラ」を展開していけたらなぁと企んでいる近ごろなのでした。それでは失礼します，ごきげんよう。





←[illegible]

今年もファントムチームは"ヤル気"!

澤田氏は、座談会の反響に対する分析をさっそく開始！

澤田 典宏　企画開発部

先月号が発売されたあと，さまざまな掲示板での反響を読ませていただきました。皆様のご意見は次作の企画書にも積極的に反映させていきたいと思います。本当にありがとうございました。

ですが，残念なことに「ファントムクラッシュ」の続編が"どのハードで発売されるのか"については、いまだに何も決まっていません。もちろん，Xbox Liveの発売日に量販店などを覗いてみたり，米国版の「MECH ASSAULT」をプレイしてみたり……と，Xboxでの可能性も探っています。

と，まあ某巨大掲示板のスレッドタイトルではありませんが"ヤル気"はあります。ですので，今後も次作への要望や，公式掲示板でサポートしてほしいこと（壁紙の追加や小説の追加などなど）がありましたら，ご意見をお聞かせください。

何だか堅苦しい感じになってしまいましたが，こんなトコロで。

前回の座談会記事では、ページ数の関係から収録できなかったお話を、座談会番外編として紹介しよう。

■サントラCDについて

太田氏にサントラCDの可能性に関して伺った。「じつは発売当初にサントラを出すべく動いたのですが，CD業界に企画を通すのが難しかった」。これは，使用されている楽曲のほとんどがインディーズであったことも影響しているという。つまり権利関係をクリアーにすることが難しかったようだ（また，連絡が取れなくなってしまったアーティストも多いとか）。では，せめて"モナリザ"のCDだけでも，という問いにも，「これも企画を出すところまではいかなかった。思っていたより壁は厚かったですね」とのこと。というわけで，現在のところCD化の予定はまったくないのでした。残念。

■エンディングとユキ

ストーリーに関して，シナリオを担当した澤田氏にお話を伺った。「キャラクターで最初にでき上がったのはユキです。周囲からは，かわいくない，と反対されましたが（笑）。エンディングは，最初のうちから決まっていたんです。最後で泣かないように終わろう，と。エンディングの紙●は決まっていた。まるで●のような……夏の話なのに。これで"ユキ"の名前が決まったんです。もちろん，そのほかのキャラクターに関しても，均等に愛を注いでますよ（笑）」。

■ランブリングの裏情報!?

ランブリング時のテクニックについて，こちらも澤田氏に伺ってみた。「皆さん意外と気づいていないけど，じつは"緊急回避"には"無敵"時間がある。飛び始めの瞬間の0.25秒くらいかな。この無敵時間をうまく使うと，どんなにミサイルを撃たれても華麗に避けている……ように見えます。まぁ，ミサイルを避けよう，というゲームなんで（笑）。対ユキ戦も，この緊急回避で避けられます」。ということで，"緊急回避"を活用することが攻略ポイントのようだ。ぜひ試してみてほしい。

●ワイアヘッズ通信

それでは本年1枚目のお便りは岡山放送区域はイムフィカくんから。

●「PC」はロボもいいがキャラもいい。自分の"意志"でランブリングに参戦するさまは，非常に気持ちいい。ワイアヘッズと相棒たちとの関係もさまざまで，それもまた好き。エンディングではサブタイトルを最後の最後に持ってくる演出に涙した。

青い空……ですね。湿っぽくないのが「PC」のいいところ。さて，前号の座談会中で話題に出た続編のXbox→PS2問題。皆さんどう思われるでしょうか。兵庫解放区のけんごっつくん（毎度です！）の意見は……。

●Xboxのハイクオリティな「PC」を体験したあとに，性能の劣るハードで開発された「PC2」に共感できるとは到底思えません。それ以前にクオリティーを落として続編を開発するなんて前代未聞だと思うのですが？ どうか我々ファンの気持ちを裏切らないでください!!

太田様への"熱意"は，必ずお渡しいたしますぞ。そんなわけで，この件，来月あたりでちょっとまとめてみたいと思いますので，なにか意見がありましたら，ぜひお手紙にて！



埼玉放送区域　鬼のたご平

微妙に時期を外してしまった気もしないでもないっスが。ミルッヒとはモノより食い気か。

お便り大募集

〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

ワイアヘッズ諸君のおたより募集中！ また，引き続いて元気の太田さんへの"熱意"，"次回作の要望"でもオーケー！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター　担当「先月の座談会はそれなりに反応があったね」ライター「盛り上がってまいりました」担当「今月はページが危ういところだったんだけど，無事お送りできてよかった」ライター「紹介記事，名ばかりのX攻略の時代を経て，さりげなく長期連載になってたりしませんか」担当「うむ。元気様からゲームの資料をいただいたので，来月はこちらをご紹介する予定」ライター「おお，お役立ち情報ですね？ そういえば同人誌の話はどうなったんでしょうね」担当「ううむ……」

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
スーパーデンコードー 滝川パワーズ店／岩見沢店／苫小牧店／石狩店／滝川店
セントラルホビー
Max Denkodo 小樽店／登別店／函館店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーデンコードー 青森西店／青森本店／とうてつ駅前店／八戸本店／八戸大橋店／弘前本店／むつ店
トミー 板柳店／八戸店／三沢店
なりた堂 駅前店／土手町店／中野店
マジカルステーション 城下店
ルルイエCS館 TOM店
Wonder GOO 青森西店
■秋田県
ゲームアーク21 秋田SATY店
スーパーデンコードー 大館店／大曲店／西角館店／本荘店／横手ハイパス店
ブロックシィピア 西小店
ゆにこんG 大曲店／本荘店
Wonder GOO 秋田店／男鹿店／能代店
■岩手県
イワブク 本店
COMG! 盛岡南サティ店
スーパーデンコードー 水沢店／北上店／久慈店／二戸店
マジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉パイパス店／泉沼店／北仙台店／長町店／長町店／はっぴい館／古川店／大河原店
シータショップ 仙台店
スーパーデンコードー 加賀野店／気仙沼ハイパス店／古川ハイパス店
TVパニック 佐沼店
ベストリサイクル ザ・チンチャカウホーイ店
Max Denkodo 仙台新店／仙台南店／泉中央店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
Wonder GOO 石巻パイパス店／塩釜パイパス店
■山形県
ワクワク新大陸 新庄駅前店／酒田サンタクワ店／山形西パイパス店／山形大学前店／
シーガル 山形店／米沢店
スーパーデンコードー 鶴岡店／酒田店／長井店／寒河江店／山形北店
ファミコンプラザTOM 天童店／寒日町店／寒河江店
Wonder GOO 天童店
■福島県
一休さん ベイシア白河イール店
シーガル 郡山店／ふくしま
スーパーデンコードー 新白河店／福島西店／福島ハイパス店
ファミコンランド 郡山店／エブリア店
ワンダーマン 白河店
ブックバーゲン 福島店
Max Denkodo 郡山西店／本宮店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
Wonder GOO 小名浜店
■茨城県
エムボックス
COMG! 日立店／水戸店／内原店／近江店／土浦店／笠間店／下館店／小山店／小川店／さつき野店／三郷店／新発田店／中条店／龍ケ崎店／水戸店／見附店／六日町店／吉田店
ファミコンショップ シィル
ノジカルガーデン 勝田店／新潟空港店
マジカルステーション 荒沢店／三条ピア店／日根店／長三郎店／本店
スメック 長岡大島店／長岡東口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 飯田店／駒ヶ根店
一休さん ベイシアあづみの堀金店／ベイシア西山店／ベイシア更埴店／ベイシア箕輪店
ユイチン 豊田インター店／豊田店／大町店／松本店／下諏訪店／豊科インター店
わかちゃのチムス
ゲーマーズ 長野店
ゲームハウスTOM 長野店
デジタルプレイス アップルタイン店
ドクバ電機 更埴店
トム 岸川店
メジン 上田店／佐久店
ビルクンロー 上田サティ店／佐久サンエ店
ブックハウスKM 本店
■群馬県
一休さん ベイシア安中店／ベイシア伊勢崎店／ベイシア太田本店／ベイシア尾島店／ベイシア吉川こもち店／ベイシア吉川店／ベイシア高崎モール店／ベイシア玉村店／ベイシア藤岡店／ベイシア前橋モール店／ベイシア長野原店／ベイシア吉井店／ベイシア沼田店
クウム 太田店／太田駅前店
GAMECITY/001 前橋店
ワイムクリップ 前川店／迷町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ大陸 伊勢崎店
文真堂書店 小島店／天川店／本店
リンクス 前橋本店
Wonder GOO 前橋店／高崎中居店／館林店／高崎店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店／ベイシア真岡店／ベイシア氏家店
クウム 宇都宮店／宝積寺店
三洋堂 今市店／鹿沼店／真岡店
トクドク電器 真岡店
ブックマート 大田原店
プレイランド アレックス
マジカルステーション 国分寺店
Wonder GOO 宇都宮店／鹿沼店／真岡店／小山店
■茨城県
石岡ビメキオトーイ
一休さん ベイシア古河店／ベイシア下館店／ベイシア五霞店
Jack 竜ヶ崎店
TVパニック 神立店
クックマート 下館店
ひらんど 三和店／結城店
Wonder GOO 古河店／石岡店／石下店／龍ヶ崎店／那珂店／牛久店／水海道店／守谷店／鹿嶋店／神栖店／境店／下館店／阿見COM店／高萩店／岩瀬店／つくば店／土浦店／土浦ピアタウン店／岩間店／鉾田店／稲敷店／佐貫店／鹿島大野店／日立川尻店／ひたち野うしく店／水海道店／水戸双葉店／水戸店
Wonder STATION 取手店／日立店／ひたちなか店／古河店／東海店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん ベイシア本庄店
エブリディ 上尾店
島田書店 三郷店／鶴瀬ケ丘店／BOOM本店／本店
ゲーム天国 桑原店
さくらや 池袋西口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーメディアボックス 武蔵浦和店
ドクドク電器 新川越店／新座店
メジマ 浦和店／越谷店／NEW上尾店／春日部店／東浦和店／三芳店／岩槻店
ファミコンショップ大陸 入間店／深谷店／上尾店／川越的場店／川越店／北坂戸店／狩田店／熊谷店／坂戸店／狭山ヶ丘店／東松山店／草加店／千間台店／東鷲宮店／鴻巣店／新座店／所沢店／蕨店／東松山店／浦和店／ふじみ野店／本川越店／飯能店
ファミコンハウス ピエロ
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション コンプマート川越店／新座ブックドーム店／スーパーコンプマート川越店
ミルクー 入間店
ミルクー2 所沢店
ミルクー3 狭山店
メディアプラザ ドリームカントリーアン
りんでんばうむ 志木東口店
ロムハウス 上福岡店／志木店
Wonder GOO 入間店／春日部店／北本店／鴻巣店／行田店／戸田店
■東京都
アール 町田店／本店
アイワールド 東大和店
AZ/Agray 町田店／立川店
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの王国
キムラヤ 本店
ゲーマーズ 池袋本店／渋谷店／立川店／本店2号館／町田店
ゲームキッズ 東武練馬店
GAMES ノーヤ
ゲーム天国 府中店／竹ノ塚店
コヤノ 井上店／練馬店
さくらや 池袋東口店／渋谷駅前店／新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／新宿東南口店
サンリオ
ジー・クアン 石神井公園店／富士見台店
シータショップ 大泉店
スーパー2番館
ソフトランドDuck 東武大店
ソフトランドGARAGE 中山店
ソフトランドぷんぷん 東久留米店
大洋堂 石神井店／文具店
ディクタク 東武練馬店
TVパニック 蒲田店
TVパニック 神田店
でんきのセキド 本店
東急百貨店 吉祥寺店 TVゲームコーナー
トクドク電器 有楽町店
ノーサイド 板橋店／富士見台店
メジン 立川店／府中店／小平店／恋ヶ窪店／東大和店／多摩センター店／NEW立川店／八王子南店／町田店
ヤクスケ 大森店／蒲田店／大井町店
BIG大宮本店
ビックカメラ 池袋東口駅前店／池袋西口店／渋谷ハチ公口店／新宿西口店／新宿東口店／新宿西口店／立川店／本店／有楽町店
ピンイイン
ファミコンショップ ピンコロ
ファミコンショップ ポイントハウス
ファミコンショップ大陸 調布店／府中店／ひばりが丘店／高円寺店／八幡店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 赤羽店／光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドばれ 荻窪店／小平店／東大和店／昭島店
平安堂 本店
ペニーレイン 東中野店
マジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション FKH武蔵小山店／コンプマート高円寺店／三軒茶屋下北沢店／仙川店
マックスエンタテインメント ちよだ玩具 本店／大井町店
murauchi.co.jp
メディアポリス 西大久保店
モトナワールド 国立店
もりたや 小金井店
ヤマイワメディア館
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口本店ゲーム館／新宿西口駅前店／新宿西口本店／八王子店／マルチメディア錦糸町店／マルチメディア町田店
ロムハウス 国分寺店／武蔵小金井店／中野南口店／西日暮里店
■千葉県
アドホック 本店
おもちゃのあづまや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY
DOZIN ワンダー野田店
ディスクユニオン ピック柏店
ドリームゲーム 君津店
ホビーランド キング
マジカルガーデン 船橋店／南八山店
マジカルステーション スーパーコンプマート幕張ニューリゾート店／コンプマート柏店
モトナワールド 京成上大岡店／京成津田沼駅前店／千葉店／稲毛海岸店／船橋店
ヨドバシカメラ 千葉店
Wonder GOO あすみが丘店／江戸川台店／印西店／佐倉店／千葉ニュータウン店／天王台店／鎌取店／松戸店／旭店／八日市場店
Wonder STATION 鎌ヶ谷店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
おもちゃセンター チガラ
株式会社丸井 川崎店ゲームショップ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ビーム
ComDock 大和桜ヶ丘店／辻堂店／鵠沼店
シータショップ 長津田店／戸塚店／鶴見店／湘南台店
ソフトランドBOSTON 西新宿店
ソフトランドGARAGE 町田店／八王子店／白楽店
ソフトランドぷんぷん 大磯店／相模原店／向ヶ丘店／元住吉店
ソフネット 横浜西口店
高島屋 横浜店
ディスクユニオンピック 相模原店／新松田店／本厚木店
デジタルウェイブ
テレビンチ あざみ野店／長津店
TVパニック 鶴見駅前店
トイ&ホビー サガミ堂
トイザらス 伊勢佐木店／港北店／大和店
ドクタク電器 白楽店
メジン 登戸店／伊勢原店／逗子店／寺尾店／茅ヶ崎店／鴨宮店／小田原店／新城店／新百合ヶ丘店／溝の口店／大和店／鶴見店／NEW青葉台店／NEW厚木店／NEW平塚店／町田店／吉田島店／相模原店
横浜そごう ゲームコーナー TVゲームコーナー
ビックカメラ 横浜店／横浜西口店
ファミコンショップPaddy
ファミコンショップ大陸 藤沢店
ファミコンプラザ リンクス
マジカルガーデン 長津田店
マジカルステーション さがみ野店／スーパーコンプマートあざみ野店／スーパーコンプマート横浜店／スーパーコンプマート横浜駅前店／戸塚店／ノックさがみ野店
メディアポリス 横浜店／川崎店／新百合ヶ丘店／日吉本町店／藤沢六会店
ヨドバシカメラ 京急川崎駅前店／京急上大岡店／横浜駅前店
ロムハウス 大口店／大和店／鶴見店／戸塚店／本店
Wonder GOO 相模原店／つきみ野店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのエルちゃん
ComDock 甲府バイパス店
TOYSクリちゃん 韮崎店
メジン 上野原店／甲府店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松半田店
エスポット 沼津店／富士店
エローマン 静岡葵店／浜松上島店／掛川店／袋井店／浜松アリーナ店／清水店／焼津店／三方原店／三島店
ゲームショップばる まずきから4号店
スーパーコンプマート 浜松店
TVゲームショップ ドラゴンクエスト
メジン 伊東店／沼津店／御殿場店／裾野店／静岡店／藤枝店／清水店／富士店／掛川店
PARADE 掛川店／浜松店／浜松佐鳴台店／西伊豆店／藤枝店／焼津店／富士店／三方原店
ファミーズ 沼津店／BOOK CINE店
ファミコンランド 静岡店／浜松店／富士店／島田店／藤枝店／本店
ホビーワン 富士店／掛川店
マジカルガーデン 清水店／千代田店／浜松高台店
マジカルステーション コンプマート浜松店／コンクマート掛川店
メディアポリス 掛川店／浜松店／島田店／浜松アリーナ店／浜松店／藤枝店／富士宮店／三島店
大井堂 新戸店／三島店／不二見店／本店
Wonder GOO 掛川店／浜松店／富士店／島田店
■愛知県
エイデン 西尾店／安城店／豊明店／豊田店／高浜店／豊橋店／豊田インター店／新城店／豊川店／豊橋店／中島店／岡崎店／刈谷店／知立店／半田店／豊田元町店／常滑店／稲沢店／東海店／知多半田店／大府店
オタックー 豊田店／岡崎店／千代が丘店／豊川店／刈谷店
わとわや かりば店
おもちゃのジャンボ アスティ店／千代田店
おもちゃのデンノーク 江南店
おもちゃの店 ブレーメン
GROOVE! 金山本店／瀬戸店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション54ビル EAST／WEST
ゲーム倶楽部 豊川店／小牧店／名古屋店／北島店
コンプマート 岡山店
白物屋店
スーパーコンプマート 大須メガタワン／豊田セルビ／岡崎店
センキ 蒲郡店
ディスコ 一宮店
TVゲームクリウ
金華
トップカメラ 本店
ドリームランド 豊明店
パイパーファミコン 上社店
ビッグカレージ 豊橋店
ビルクンロー 豊田ティ店
ファミーズ 阿久比店／大田川店／東浦店／刈谷店／知多店／稲沢店／半田インター店／大府店／名古屋店
ファミコンプラザ じゅおDOY'S
ファミコンプラザ 豊明店／東海店
ファミコンランド 豊橋小池店
ホームエクスポ 岩倉店／岡崎店
ホニークン GAME CITY
MAG MART 地下店／一宮店／一社店／春日井店／武豊店／尾張旭店／高蔵寺店／前野店／名古屋店／岡崎店／豊田リスタ店／平安通店
マジカル 一宮店／長久手店／西尾店
マジカルガーデン 石川橋店／一宮北店／岡崎店／岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／江南店／稲沢店／豊橋店／尾張旭店／豊田インター店／豊田24H店／豊橋店／豊橋南店／中川店／半田店／南陽店／守山店／安城店／ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／三宮堂チルミナ店／岩倉店／ノールウー／おもひ店／ベル／三好店
■岐阜県
ノブノカネ店
サンダワン ナブイアパーク店／メルサ店
Wonder GOO 土岐店／岐南店
■岐阜県
一休さん 三好店
エイデン 大垣ヘルプラザ店／可児店／各務原店／岐阜オークワパーク店／関店／美山店／多治見インター店／瑞浪店
株式会社ユーワン スーワンスイア
ククヤ ピア店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店
G!ワーズ かがしま店／岐南店／岐阜北店
ファミコンGP
ファミコンクッズ
ファミコンジャングル
ファミコンランド ハッピーはずみ店
MAG MART 岐南店／羽島店
マジカルガーデン 可児店／岐南店／多治見店
マジカルステーション 各務原店／クロスアミノ岐阜上八丁店／岐阜本巣店／関店／土岐店／美濃加茂店
RUSH
■三重県
エイデン 鈴鹿イオンタウン店／松阪店／津店／名張店／伊賀店
ギガメディア 松阪店
ゲーム電気 白子店
スーパーコンプマート 四日市店
スーパーランド 四日市店
ビルクンロー 桑名サティ店／津サティ店
吉本電器 本店
マジカルガーデン 生桑店／鈴鹿店／白子大山田店／四日市店
マジカルステーション 鈴鹿店／ショップ桑名店／ショップ四日市店／鈴鹿平田店／伊賀店
Wonder GOO 伊勢店／上野店／大台店／尾鷲店／松阪店／津店／津南店／伊賀店
■奈良県
サンホームビンオ 紀寺店
ビルクンロー 橿原サティ店
ファミコン 奈良店
Wonder GOO 桜井店
■和歌山県
おもちゃノン 和歌山店
ファミーズ 新宮店
トイ&ホビー ミニー
ミメスケ 岡田浜南店
■滋賀県
ゲームプラザ元気302 堅田店
TVパニック BOOK BOX草津店
リビルスSOFT館
ビルクンロー 草津サティ店
マジカルステーション トイショップみずの
UNREAL タカノ店／草津店
Wonder GOO 長浜店
■京都府
株式会社あさだ
ゲーマーズ 京都店
ゲームアーク21 京都ビブレ店
ゲームステーションハイパーニュータイプ 太秦店／伏見店／西院店
ザウルス 大宮店／桂店／上賀茂店／太秦店／西京店／福山店
タカクトーイ 株式会社
ビルクンロー 長岡サティ店／向日町サティ店
ファミコンクラブ ピ・ドリーム
ファミザウルス 山川店
マジカルガーデン 新田辺店
マジカルステーション 五万石店／伏見竹田店
メディアショップギース 長岡天神駅前店／西院本店
■石川県
COMG! 加賀店／小松店
三共ジョーシン しとまち店
ザクランド 辰口店／ルネス店
ファミーズ 寺井店／加賀店／きくらい店
■富山県
GROOVE! 富山駅前店
ザンクランド 高岡店／新湊店／大正寺店
三共ジョーシン とやま本店ディスクピア／pWONE高岡店クッズランド／pWONE富山南店クッズランド
シィトル 高岡店／富山店／小杉店／滑川店／黒部店／富山駅店／二口店
メクトエンターテイメント 魚津店
ハイパーゲームランド 黒部店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア クロ店
けれちゃのアリス
おもちゃの王様オカ アモ店／ベル店
ファミ共高店 鯖江店
三共ジョーシン pWONE福井本店クッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 福井店／武生店
■大阪府
ワンツアイ 住道店
ギングリター 堂島店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップふあにー 平野店
G.Z クジラン
ジョイマークス 泉北ビブレ店
ドラゴンワールドクラブ 天満店／九条店／枚川店／豊中店
なかよし 九条店／なんなんタウン店／ホワイティうめだ店
ニシダヤ 藤井寺店
ビックカメラ なんば店
ビルクンロー 高槻サティ店
ファミコンショップイーグル 西大阪店
ファンタワールド本店
ホビーアイランド
マジカルステーション 枚方店
ミメスケ 千里中央店／堺店／枚方店／八尾店
メディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
ルコン 高槻店／茨木店
Wonder GOO 富田店
■兵庫県
くれよん 立花店／西神中央店
クロベェー 花町店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 芦屋店／灯台店／春日台店／三田店／本山南店／西明石店
ゲームショップハッピーワン
ゲームしょうげ新店
ゲームチェンジ(G.C)
トクトク電機 西宮店
ドラゴンクールクラブ 垂水店／加古川店／伊川谷店／高砂店／土山店／東加古川店
POWERメディアCITY 神戸住吉店
ビルクンロー 甲南山手サティ店
ファミーズ サンクス大蔵店／サンクス小野店／サンクス本店
メディアCITY 加古川店／西宮店／尼崎店／姫路北店／六甲店
メディオ! 伊丹店
モーモーランド 西宮店
ルコン 加古川店／塚口店／西明石店／姫路駅前店／姫路ケアス店
Wonder GOO 伊川谷店／伊丹店
■広島県
おもちゃのニシン 宮島店
ゲームアーク 広島店／福山店／東広島店／三原店／福山店
COMG! 本店
TVゲームショップメクト&ソフト
はとや タカノ店
マジカルガーデン 府店
ルコン 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
コトモ館 ピア店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
メディオ! 倉敷
ルコン 津山店
Wonder GOO 岡山店／岡南店／倉敷店／本店
■島根県
ファミコンショップクルック 駅前店／松江店／出雲店
ルコン 本店
■鳥取県
ルコン 米子店
■山口県
ゲームアーク21 防府SATY店
COMG! 徳山店
マジカルステーション 徳山店／宇部店／山口大内店／山口大学前店
■香川県
宇多津ビブレ TVゲームコーナー
ゲームアーク 坂出店／高松店／国分寺店／丸亀店／善通寺店／丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
Wonder GOO うたづ店／丸亀店
■徳島県
ゲームショップニッパースピード 沖浜店
シータショップ 徳島
TVゲームランドZERO 藍住店／徳島西店
■高知県
EVE 桟川店
ゲームアーク 土佐道路店／室戸店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 高知店／おとぎや店／野市店
Wonder GOO 高知店／土佐店
■愛媛県
COMG! 松山店
ファミコンスーパー2
ベスト電器LIMB 松山本店7階
Wonder GOO 新居浜店
■福岡県
AMA
ゲームアーク21 大野城SATY店
株式会社 丸和 サンリブ
紀伊國屋 前原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・デモンスター 春日店／南ヶ丘店
ゲームガレージネット 下関店
ジョイン 黒崎店／姪浜店
パルチック 小倉店／小倉南店
ビックカメラ 天神店
ファミコンワールド 前原店
ブックステーション川崎店
ブックマーケット 若松店／黒崎店／戸畑店／八幡店
ベストビデオ 香椎店
ベスト電器LIMB 福岡本店
マジカルガーデン 大野城店
マジカルステーション 大野城店／八女インター店
メディアアイン 小倉店／新宮店／新宮駅前店／城野店
有限会社沖崎田玩具(ひまわりもちゃ流通センター大牟田本店)
■佐賀県
紀伊國屋 佐賀店
BANG
ファミコンハウス 伊万里店／鳥栖店／唐津店
ファミコンワールド 鳥栖店
マジカルガーデン 佐賀北店／鳥栖店
■長崎県
ウエスト 西諫早店
ゲームショップ ドリーム
佐世保ゲーム西びんご 大野店／大塔店／下県店／日野店／本店
ファミコンハウス 長崎空港前店／諫早店
メディアクラブ 大村店
夢工房 大野店／大村店／花丘店／時津店／長崎店
■熊本県
ゲームアーク21 クリスタルモール清水店
ゲームショップNo.1
サンライト 新町店
チャレンジャー 植木店
ファミコンショップサンライト 武蔵ヶ丘店
マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
夢工房 菊陽店／長嶺店／近見店
■大分県
(株)トウハ
ゲームミュージアム 別府店
よろずーランド 明野店／府内店
スマイルジョイ
TVランプ 別府店／大分店／臼杵店／日出店／別府店
ベーシコム
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店／大分宮崎店
■宮崎県
おもしろランドチャンプ 延岡店
ベスト電器タウン 日向店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドチャンプ 伊集院店／大口店／川内店／西伊敷店／松田店
がらっぱ堂
ファミサテス 国分店
マリオの店 西原店
Wonder GOO 鹿屋店

wanpaku 全店

JUSCO ゲーム取扱い店

イト-ヨーカドー ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap www.sofmap.com 全店

Daiei ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

TOPBOY 全店

ビックカメラ ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店

7-ELEVEN 全店

FamilyMart 全店

K 全店

サンクス 全店

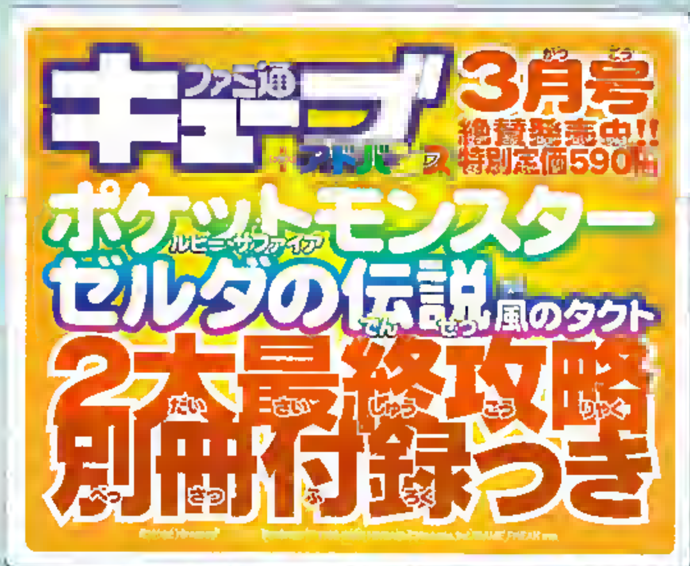
スリーエフ 全店

四国スパー 全店

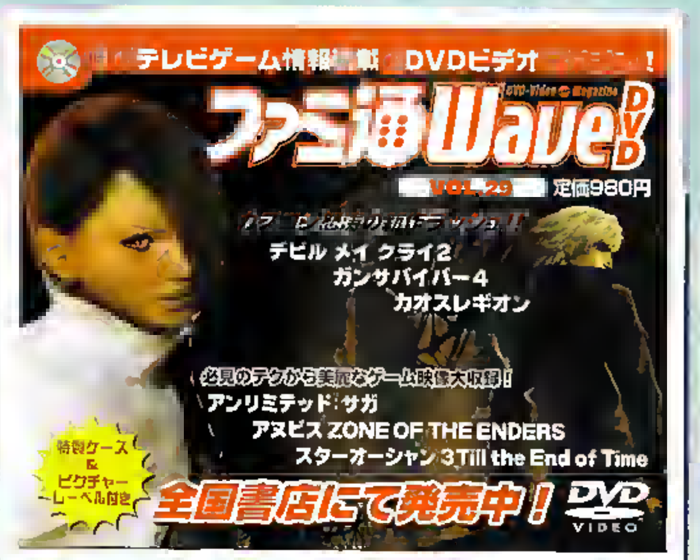
LAWSON 全店

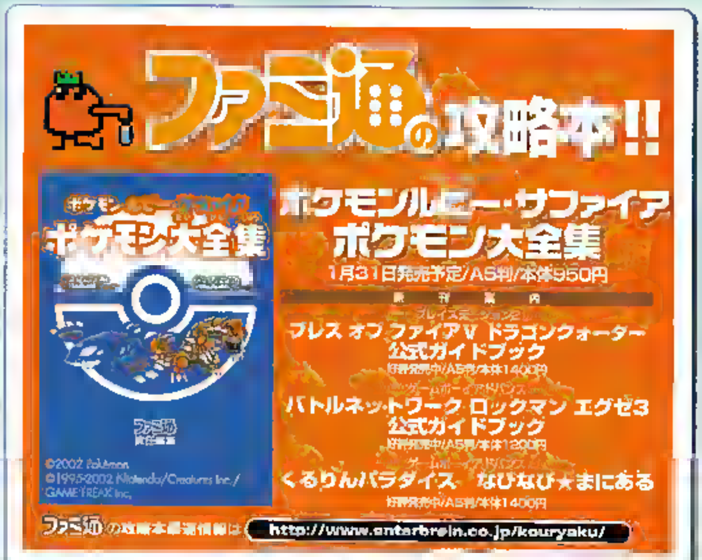

週刊ファミ通
2/14号
1月31日発売
定価330円
デビル メイ クライ2
徹底攻略
ポケットモンスター
ルビー・サファイア
デッド オア アライブ
エクストリーム ビーチバレーボール
アーマード・コア3
サイレントライン
ゼルダの伝説 風のタクト
テイルズ オブ デスティニー2
2/21号は、2月7日(金)発売!


Devil May Cry 2
FAMITSU PS2
I·CHI·O·SHI SOFT
第2次スーパーロボット大戦α
ファイナルファンタジーX-2/真・女神転生III-NOCTURNE
アーマード・コア3 サイレントライン/真・三國無双3ほか
CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED
2月14日号
1月31日発売
特別定価
520円
ファミ通PS2!


ファミ通キューブ+アドバンス
3月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
ポケットモンスター ルビー・サファイア
ゼルダの伝説 風のタクト
2大最終攻略
別冊付録つき


月刊アルカディア
COIN OP'ed VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
3月号(no.34)
定価650円(税込み)
絶賛発売中
巻頭スクープ!!
ee'MALLってなあに?
SUPER BATTLE OPERA
全国各地で予選開催中!
詳細は本誌にて!!
アーケードの革命となるか?
http://www.arcadiamagazine.com/


テレビゲーム情報DVDビデオ
ファミ通Wave DVD
定価980円
デビル メイ クライ2
ガンサバイバー4
カオスレギオン
必見のテクから美麗なゲーム映像大収録!
アンリミテッド:サガ
アヌビス ZONE OF THE ENDERS
スターオーシャン3 Till the End of Time
特製ケース&ピクチャーレーベル付き
全国書店にて発売中!
DVD VIDEO


ファミ通の攻略本!!
ポケモンルビー・サファイア
ポケモン大全集
1月31日発売予定/A5判/本体950円
好評発売中
ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター 公式ガイドブック
好評発売中/A5判/本体1400円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 公式ガイドブック
好評発売中/A5判/本体1200円
くるりんパラダイス なひなひ★まにある
好評発売中/A5判/本体1400円
©2002 Pokémon ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

WE ARE NO.1 10 Anniversary

大丈夫(だいじょうぶ)。ファミ通の攻略本だよ。

10周年プレゼントキャンペーン

キミの欲しいアレコレ当たる

応募券1枚～5枚でこんな賞品が当たる!!

応募券1枚で当たる賞品

A賞 ニンテンドーゲームキューブ 30名様



B賞 攻略本オリジナルのレアアイテム

該当書籍によ[illegible]のタイトル独自のレアアイテ[illegible]として選択できる場合もあり[illegible]の折り返し部分にその旨の記[illegible]るかどうかご確認ください。

応募券2枚で当たる賞品

C賞 デジタルカメラ EXILIM EX-M2 15名様



応募券3枚で当たる賞品

D賞 S-VHSビデオ一体型DVDデジタルシアターシステム(5.1chサラウンド)TH-W1 9名様



応募券4枚で当たる賞品

E賞 HD録画機能付きDVDビデオレコーダー DMR-HS2 6名様



応募券5枚で当たる賞品

F賞 20型液晶カラーテレビ LC-20C1-B 3名様



応募券1枚で当たる賞品

ニンテンドウ賞 ゲームボーイアドバンスSP 100名様



※ゲームキューブ及びゲームボーイアドバンスのゲームタイトル攻略本の応募券でのみ応募できます。

■キャンペーン応募期間

2003年1月31日～2003年5月31日(当日消印有効)

■キャンペーン対象商品

キャンペーン期間内に発売されるオビに⑩のマークの付いているエンターブレイン発売の攻略本

■応募要項

右の応募用紙(コピー可)に必要事項を記入の上，賞品に対応した数の応募券を所定の位置に貼り，官製ハガキの裏面に貼り付けて下記の住所にお送り下さい。応募締切は2003年5月31日(当日消印有効)です。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

■あて先

〒136-8691
城東郵便局 私書箱25号 10周年プレゼント係

■キャンペーンについてのお問い合わせ先

カスタマーサポート電話／03-5433-7868
(祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日の正午から午後5時受付)
メールでの問い合わせ／support@ml.enterbrain.co.jp

■注意事項

B賞のレアアイテムは各書籍によって応募の可否，内容が異なります。各書籍に付いているオビの折り返しにアイテムが記載されている場合のみ応募可能です。その場合，応募券1枚で応募できますが，他の賞品との同時応募はできません(1枚の応募券でA賞とB賞，およびニンテンドウ賞への重複エントリー不可)。複数の賞品に応募したい場合はプレゼント賞品1点に付き1枚のハガキでそれぞれに応募券を添付の上，ご応募下さい。また，ニンテンドウ賞はゲームキューブ及びゲームボーイアドバンスタイトル関連書籍に添付された応募券のみご応募可となります。

※賞品の色・デザイン等は実際の商品と異なる場合があります。
製造中止や品切れで入手困難の場合は同等の商品にかえさせていただく場合がありますのでご了承下さい。

enterbrain ■Homepage http://www.enterbrain.co.jp

キ リ ト リ セ ン

大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。10周年プレゼントキャンペーン **応募用紙**

氏名　　　　性別 男・女　　年齢

〒

住所　　　　☎

希望賞品　　　賞　※希望賞品番号(レアアイテムのみ)

この本を買った理由 □ファミ通の攻略本をいつも買っているから □キャンペーンをやっていたから □他社の本と比べて □なんとなく □その他(　　)

10周年プレゼントキャンペーンの感想

応募券を貼ってください　応募券を貼ってください

応募券を貼ってください　応募券を貼ってください　応募券を貼ってください

※切り取るか，コピーしてハガキに貼りつけてご使用下さい

ARCADE GAME Front-line
ゲームセンター最新情報コーナー

Chihiro基板を使ったガンシューティング、『バーチャコップ3』が発売される。新機能で戦略性の高まったゲーム性に注目しよう。



バーチャコップ3

- ■セガ（開発元：SEGA-AM2）
- ■3Dガンシューティングゲーム
- ■今春稼動予定

超感覚が生み出す新たな世界 ソリッドな演出が脳髄を貫く！



ガンシューティングの歴史に新たな方向性を開いた『バーチャコップ』シリーズの最新作、『バーチャコップ3』がついにゲームセンターにお目見えする。本作はXbox互換基板のChihiroを使い、ソリッドなグラフィックを実現している。

ニューシステムであるE・S・Modeは、ペダルを踏むと超感覚が発生し、画面がスローになるというもの。敵の放った高速の弾丸までも、狙って撃ち落とすことができる。画面上のE・S・ゲージぶんだけ発動させることが可能だ。プレイヤーが自分なりに工夫して、使い場所を考えていく必要があるぞ。

また、戦略性をより高めているのが武器チェンジシステムだ。ボタンを押すことによって、武器の切り替えがいつでもできる。獲得したスペシャルウェポンを先に持っていって使うことも可能だ。

このように『バーチャコップ3』の秀逸な点は、演出と戦略性が一体化している点だ。ゲーセンへ登場するのを期待しよう。



➡初期装備の銃は画面外に向けるだけでリロードできる。スペシャルウェポンと使い分けよう。



レイジ

並はずれた体力と野生の力ンで困難にみずから飛び込む熱血漢。署内随一のトラブルメーカーでもある。



スマーティ

レイジとは対照的に、つねに冷静さを失わない頭脳派刑事。射撃の腕は抜群で、署内でかなうものはいない。

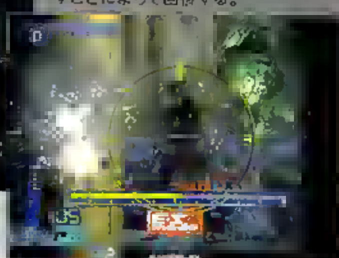
超感覚スローモーション！ E・S・Mode

E・S・Modeは、画面の速度を遅くして敵の攻撃を回避しやすくするシステムだ。足下のペダルを踏むとこのモードは発動する。すると敵の放った弾丸までもがスローになるので、す速く撃ち落とそう。E・S・Modeが発動している最中には、つねにE・S ゲージを消費するので注意。



⬆危険な場所は、プレイヤーが任意にE・S・Modeを発動して回避する。赤く表示される敵の弾丸を撃ち落とそう。

⬇E・S・Modeを発動するにはE・S ゲージが必要だ。このゲージは敵を倒すことによって回復する。



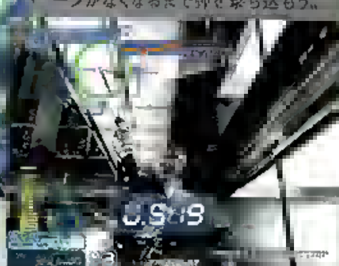
より速くより正確に！ E・S・Attack

E・S・Attackは、特定の場面で自動発動する超感覚シーン。限られた時間のなかで、定められたターゲットを撃ち抜いていかないといけない。一種のイベントシーンで、成功すれば状況を有利にすることができる。サイトに耐久力がある場合など、さまざまな状況がある。



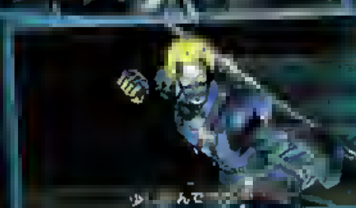
⬆E・S・Attackは、E・S・Mode同様に超感覚が発動する。定められたターゲットをすみやかに破壊するのだ。

⬇時間内に効果的なポイントに狙撃する。サイドに耐久力がある場合は、ゲージがなくなるまで弾を撃ち込もう。









PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

今回は『POWER DoLLS 5X』と『Field Of Chaos』という、新作SLGを2本同時に紹介しよう。

POWER DoLLS 5X　Field Of Chaos ～戦慄のアースノヴァ～

POWER DoLLS 5X

■発売元：工画堂スタジオ　■ジャンル：タクティカルシナリオSLG　■価格：オープンプライス
■発売日：発売中　■スペック ▶OS：Windows98以降 ▶CPU：celeron 400MHz以上 ▶メモリ：128MB以上 ▶HDD：600MB以上 ▶ビデオカード：Direct8.0以降に対応しているAGP接続ビデオカード(3dfx系不可)

戦女神が再び舞い降りる!

　ひとことで説明すると、女性だけで編成された"DoLLS"という特殊部隊を率いて戦う戦術SLGだ。PLD(パワーローダー)と呼ばれる人型兵器に乗る女性キャラクターを操作する、その一見華やかそうな外観とは裏腹に、本格的かつシビアなゲーム性が人気の秘密となっている。

　今作では、『～5』の登場キャラクターはそのままに、まったく新しい3種のシナリオを楽しむことができるようになったぞ。

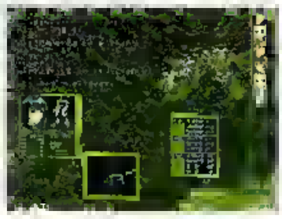
マルチプレイ機能搭載！

LAN対戦を実現



↑LANを使った対人対戦も可能。部隊編成は最大16人まで。

チャットもオーケー！



←対戦中は、プレイヤーどうしのチャットもできる。会話に熱中するとやられる？

3つのキャンペーンを攻略せよ!

File01 ナキスト防衛戦



↑広大なフィールド上に展開する、大規模な戦闘。作戦をどう展開するべきか？

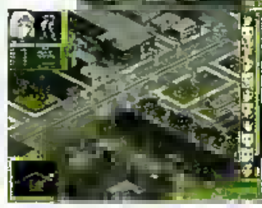


←PLDユニットにカーソルを合わせると、パイロットが表示されるぞ。

File02 38号特別軍事演習

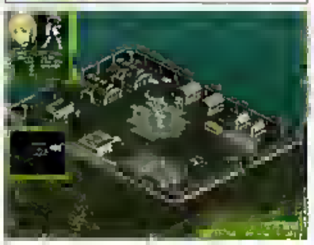


➡メインキャンペーンとは登場キャラが違うサブキャンペーンも用意。



←参加するのはソイニ・イェルム、エレン・シュターミツら5人の精鋭だ。

File03 シングルミッション



↑ナガセ・マリほかふたりの入隊まえの話。特定のミッションをクリアーすると遊べる。

Field Of Chaos ～戦慄のアースノヴァ～

■発売元：アイディア ファクトリー　■ジャンル：リアルタイムストラテジー　■価格：3000円
■発売日：1月31日発売予定　■スペック ▶OS：Windows以降 ▶CPU：233MHz以上 ▶メモリ：64MB以上 ▶HDD：100MB以上 ▶ビデオカードDirectX8.0以降に対応したビデオカード

初心者オーケー！ お手軽リアルタイムストラテジーゲーム!

　『Field Of Chaos』は、マウスひとつで楽しめる簡単操作のリアルタイムストラテジーゲーム。シングルとネットワークの両プレイに対応だ。

　ゲームは、リアルタイムで進行し、農業や商業で村(陣地)を発展させ、誰よりも多くの財産を稼ぐことができたら勝ち。途中、騎士や魔法使いを雇って他陣地の建物を攻撃すれば、発展の足止めをすることもできる。真面目に稼ぎつつ、妨害も行うというバランスが重要になる。

選択できるキャラクターは12人！



アンクロワイヤー：基本かつ，無難なプレイを行う。
セーカ：商売を行い、資金増強を重視する。
シファネ：気まぐれで、何をするか予測不可。
ガーランド：自分の陣地を広げることを重視する。

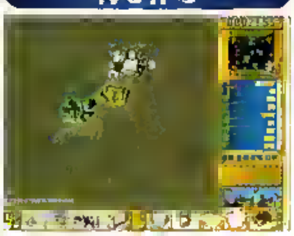
ゲームの進めかたはこんな感じ

キャラ選択



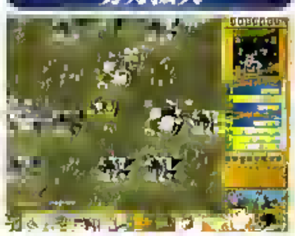
↑対戦相手は、キャラごとに性格が異なる。相手に合わせた戦略で挑もう。

村を作る



↑まずは'村'と'バザー'を作ろう。陣地が徐々に発展していくぞ。

勢力拡大



↑資金をさらに増やすべく、商業、農業ともに効率よく拡大していこう。

戦闘!



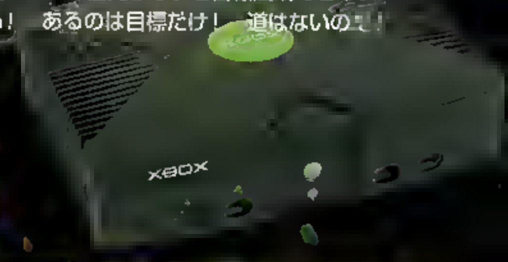
↑勢いのよい陣地には攻撃をしかけよう。敵陣の発展を足止めできるぞ。

第6回

Xbox300万台への道

あるのは目標だけだ。道はない。我々が道と呼んでいるものは、ためらいにほかならない。（オーストリアの作家カフカ）

2003年12月までにXbox本体の国内販売台数を300万台にしよう！というのが、このコーナー。1ヵ月ほどまえの2002年12月で目標の10分の1となる30万台を突破した。しかしまださきは長い。このペースだと1ヵ月で22万台売らないと目標達成できない！こりゃやばい！　でも最後の最後までがんばる！　あるのは目標だけ！　道はないのだ！



熱いおたよりたくさんありがとう！

次号でこのコーナーはちょっぴりリニューアルする予定。目標は同じだが、もう少しアクティブな展開もしていければ、と。

●知人に「Xboxは買ったほうがいいよ」と宣伝しているが、そんなに真剣に耳を傾けてくれない。調べもしないくせに「おもしろそうなソフトがない」とか言われました。その返答を聞いて僕は「お前はかわいい女の子に興味がないのか！」と聞いてみたところ、「ある！」と即答されました。その結果『DDA3』をみせたら、真剣な眼差しで見ていました。そして、目を輝かして「やらせて！」と言われたのでもちろん断りました。その知人は相当やりたかったらしく、その日にXboxと『DDA3』を同時購入。作戦成功です。みんな『DDA3』にそういう気持ちを抱くんだな～と思いました。

（神奈川県　サーキュラー）

もちろん、その友だちは『DDAXビーチバレーボール』も買っているんだよな。すばらしい。これで300万台に一歩近づいた。

●友だちにXboxを買わせるよりも、自分たちがもっとXboxのソフトを買えばいいと思います。Xboxのソフトの売上が伸びれば、もっといろんなメーカーがソフトを発売して、けっきょくはXboxの売上アップになると思いますが、どうでしょう？

（愛知県　力石浩介）

これからはみんなソフトを毎月1本は買うように。もちろん編集部員も実行することにする。たぶん。1月は『DOAX』で。

●Xboxが成功するために欠かせないのが、やはり豊富なソフトラインナップだと思います。そのために"メーカー向け"にキャンペーンを行なってみるのはどうでしょう？ロイヤリティを下げたり、開発費を負担したりして、メーカーに訴えてみてはどうでしょ？

（神奈川県　マフィア）

まるでゲームメーカーに勤務してる人のような意見。大富豪マイクロソフトなら、これくらいはできるかも。A猪木みたいに、ゲームソフトに1万円同梱してみたり（それはやりすぎ）。でも、もう少しメーカーが作りやすい環境になるといいかも？

数字で見るXbox①　欧米ではシェア2位！

この年末年始、アメリカおよびヨーロッパ市場においてXboxがシェアを大幅に伸ばし、ゲームキューブを抜いてプレイステーション2に次ぐ2位となった。すでに全世界で5000万台のプレイステーション2は、Xboxの全世界800万台とは6倍以上もの差はあるが、これにより海外ゲームメーカーはより積極的にXbox向けのソフトを開発していくことになるだろう。とてもうれしいニュースだよね。こういった海外タイトルが日本でも積極的に発売してくれるともっとうれしいんだけど……。

数字で見るXbox②　Xbox Liveは25万人登録！

アメリカでは去年11月にスタートしたXbox Live。発売から2ヵ月で25万個を出荷、予想以上のヒットとなっている。『MechAssault』や『Ghost Recon』、『Unreal Championship』がその牽引役となっているようだが、『Mech～』以外は国内発売の予定がないのがちょっと寂しい。日本のXbox Liveユーザーは、ベータプログラムからの参加者を含めると2万人弱。対戦相手がいてこそのオンラインサービスなので、日本でももっと普及してほしいよね。ボイスチャット、楽しいのになあ。

今月の作戦　友だちにXbox Liveを体験させよ！

もうXbox Liveを体験したかな？　プレイしてみて、大袈裟でなくホントに"次世代オンラインゲーム"という感じがするよね。ボイスチャットって実際どうなの？と思っている（いた）人も多いと思うが、想像以上にみんな話しているし、まさに"そこにいる"って感じがする。Xbox Liveで遊べるなら、ぜひ友だちにも見せてそのスゴさを教えてあげよう！　帰り際にXboxを買っているに違いない！

熱いおたより、待ってます！

当コーナーでは、みんなからのお便りを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人にはポイントがつくぞ（P.86欄外参照）。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー！

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで
Eメールアドレス：
xbox@ml.enterbrain.co.jp



Xboxが300万台に到達するまで
あと266万252台……
（2003年1月12日現在の推定販売台数は33万9748台）

Vol. 13

Xbox公式サイト Xbox.jp 通信

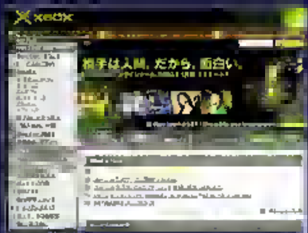
http://xbox.jp/

Xbox Live好スタート

ついにスタートしたXbox Live。Xbox.jpではLiveのサイトをリニューアルし、サポート情報などさまざまな情報を発信中。Xbox Liveのことなら、接続に関することから、イベント情報まで何でもわかっちゃうのだ。もちろんトラブルやわからないことがあった場合のサポートも充実しているぞ。すでにXbox Liveに参加した人も、これから参加しようか考えている人も要チェックなのだ。自分のプロバイダーやケーブル局がXbox Liveに対応しているかも、すぐにわかるので、まず確認してみよう。

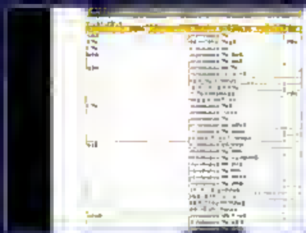
タイトル別のフォーラムもスタート。参加するためには、簡単な登録が必要。みんなで、登録してフォーラムに参加して、Xbox Liveタイトルを盛り上げていこう。

サイトもリニューアル



⬆いろいろなコンテンツが充実しているぞ。各項目チェックしてみよう!

動作環境もここでチェック!!



⬆CATVネットワークの対応局リストも掲載。CATVで接続可能な局はどこかな?

イエローキャブ祭り in PSO開催

Xbox Liveスタータキットに同梱される『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』では、イエローキャブ所属の人気アイドルといっしょにネットワークプレイを体験できるキャンペーンを開催! 2月14日(金)は、ゲストに山田まりやさん、Strawberry。3月2日(日)は、ゲストに山田まりやさん、R.C.T. Bomberが参加するぞ。



⬆アイドルたちとXbox Liveのボイスチャットを存分に楽しめるぞ!

『N.U.D.E.@』Webだけの情報発信中



⬆Ark社の商品情報やP.A.S.S.の意外な秘密など、さまざまな情報が見れちゃうぞ!

『N.U.D.E.@』専用サイトでは、隔週で最新情報を発信しているのだ。Ark社の情報など、ここだけでしか観られない情報も充実しているので、『N.U.D.E.@』が気になっている人は要チェックなのだ。また、現在「P.A.S.S.」が、BS朝日とテレビ朝日で放送中の『デジドルファクトリー』にレギュラー出演中だぞ。

Xbox.jp ファンサイト 第2次募集開始!



⬆現在は8つのファンサイトが運営中。キミもここにリンクを貼ったサイトを運営しよう!

なんとXboxオフィシャルサイトXbox.jpでは、Xboxを応援してくれる方からのファンサイトの第2次募集を行うぞ! Xboxの伝道者となって、みんなでXboxを盛り上げよう! 審査に合格したサイトには、ゲームショウへのご招待やファンサイトオーナーとしての特典をいろいろと用意しているのだ。この機会にファンサイトを運営しちゃうっていうのはいかがだろうか? 詳しくは、Xbox.jpまで!

タイムアタックに挑戦

いよいよ1月31日は、『格闘超人』タイムアタック最速王決定戦!! 第1回の締切なのだ! まだ応募していない人は急ごう。第2回も開催するからぜひ参加しよう!



⬅伝説のチャンピオンとしてドラスカの歴史に名を残すのはキミだ—

WebMasterからのメッセージ

とうとうXbox Liveがスタートしました! 日本のXboxもついにオンラインゲームのプラットホームとして産声を上げました! 感動ですっ! そしてこのサービスを広く皆様に知っていただくためにXbox.jpでもフォーラムの開設をいたしました。待ち合わせや仲間との語らいにぜひお使いください(^.^)/

Xbox広報ここだけの話 —教えて市川さん—

Q:Xboxソフトのパッケージは緑色ですが、Xbox Live対応ソフトについて、これをオレンジに変えるなどの考え(予定)はありますか?

埼玉県 つかんぼ 31歳

市川 Xboxのイメージカラーはグリーンなので、オレンジには変更しません。ただパッケージのジャケットを比べてもらうとわかると思いますが、オレンジの帯で"オンライン対応"と入っていますので、お店に行ったときに確認してみてください。

Q:『HALO2』の発売日を、どうにかして早くできませんか?

群馬県 タケチヨ 19歳

市川 皆さんが気になる「HALO2」ですが、社内の製品担当者に「いつぐらいに出るですかぁ」と聞くと、「わからないなぁ?」と言ってカードが堅い状態です。でも、早く出してしまうと前作を超える内容にならないと思うので、ここは焦らずに期待を膨らまして待つのはどうでしょうか! といって、個人的にも早く出ないかなと思っています(笑)。

Q:「マズルフラッシュ」とでは、どちらがオススメですか?(タケチヨ)

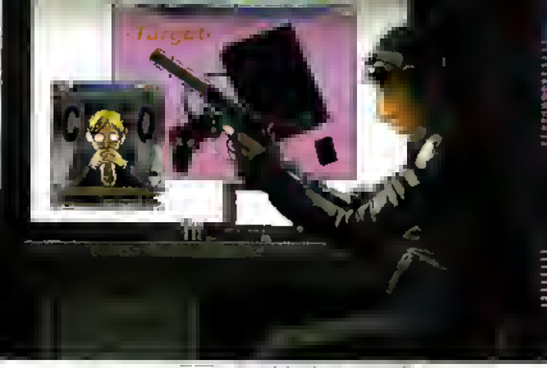
市川 スタッフが「マズルフラッシュ」を真剣にプレイしていて、すっかり「マズル」の世界に入り込んでいました。自分もオフラインでプレイしましたが、おもしろかったですよ。でも、比較はできないですね。

来月のプレゼント



⬆いよいよ始まったXbox Live。そこで来月採用の方(5名まで)には、Xbox Liveのトレーナーと携帯クリーナーをセットでお贈りします。

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。
今月採用のつかんぼさん、タケチヨさんと大阪府の田中さんには、ブリンクスのぬいぐるみをお送りします。



第四回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス
WORLD GAMES MANIAX Vol.4

北米で大ヒット中のアクションアドベンチャー『Splinter Cell』をピックアップ。その魅力に迫ってみたぞ。

北米で話題沸騰中の潜入型アクション!
Splinter Cell
開発元:Montreal Studios　販売元:Ubi Soft



テロ組織から極秘情報を盗み出せ!

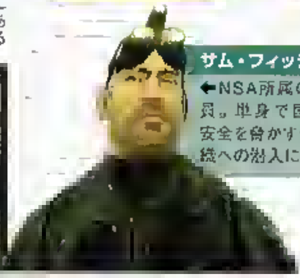
『Splinter Cell』は、アメリカの作家トム・クランシーみずからが開発に携わったアクションゲーム。敵に気づかれないように炎に囲まれた建物や大統領官邸などに潜入し、トリックや銃撃戦を突破しつつ数々のミッションを遂行していく。散光や影のコントラストが美しいグラフィック、20以上もの多彩なアクションは従来にはない魅力。緊迫したシーンの連続に手に汗握ること請合い!


Night Vision
⬅暗い場所ではナイトビジョンに切り替えれば暗視可能に。


➡熱を探知して敵や危険物の場所を探知する機能もある。
Thermal Vision


⬅爆炎に包まれた先にあるものとはいったい!?


➡銃で監視カメラを破壊するアクションも。


サム・フィッシャー
⬅NSA所属の工作員。単身で国家の安全を脅かすテロ組織への潜入に挑む。

くり出される多彩なアクションを見よ!

Climbing ・パイプやハシゴをよじ登れ!・


➡パイプや梯子、金網などを使って上下に移動。

Grabbing ・背後に忍び寄って体を掴め!・


➡敵のスキをついて背後から拘束して始末せよ!

Back to wall ・壁に背をつけ背面移動・


➡小さな隙間や狭い場所は背面移動で乗り切れ!

Split Jump ・忍者のようなアクションも!・


➡敵を欺いて高所から攻撃を加えるのだ。

北米ではXbox Liveにも対応予定!

北米ではオンラインゲームサービス"Xbox Live"にも対応する予定。開始時期や内容の詳細は未定だが、新たなコンテンツのダウンロードが可能となるようだ(北米版XboxとID登録が別途必要)。


⬅アジア版で国内のXbox LiveにつないでもID選択画面までが限界!?

Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな思いや願い、パッションをハガキに書き殴れ!

●ゲーマーの人たちは何かと洋ゲーをバカにするけど、俺はあのワイルド&マヌケなところが好き!　逆に和ゲーの"ここはこうしなさい"とか"こんなに親切設計"といった部分は、ときとしてウザったくなったりもする。最近の洋ゲーは「お前らが思ってるほど悪かねー」と叫びたい今日このごろ。

神奈川県　杉崎　優

——イカレた設定や雰囲気は洋ゲーならではだけど、日本人が持つ"大味"というイメージはちょっと違うかも。

●弟はもっとメチャクチャなソフトを出さなきゃ、Xboxを買った意味がナイと言ってました。私もこの記事を読んで、洋ゲーをやりたくなりました。キャディをタコ殴りできるゴルフゲームなんておもしろそう!　また結婚が遅れそうです。

静岡県　松本智子

——結婚してうだつのあがらない旦那をタコ殴りするまえに、『Outlaw Golf』でウサ晴らししておくことを提案。

●僕はFPSが好きだ!　でもなぜ、日本ではあまり発売されてないのですか?　僕がいちばんプレイしたい海外ゲームは『Time Splitters2』です。ぜひ日本でも発売してほしい!

沖縄県　エリーゼ

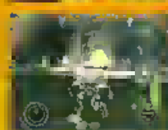
——「HALO」でFPSの人気に火がついたことだし、この手のジャンルはもっと出てきてもいいハズ。アイドスさん、PS2版だけでなく、Xbox版も出して!

投稿募集!! 海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い(感想文&レビュー)、アメリカンなイラストなどを大募集!　とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント!　162ページのあて先までどしどし投稿してくれ!(係名は"海外ゲーム"係)

アジア版Xboxタイトルのモニターを大募集!

KIYOMAN-GAMES様のご厚意により、国内Xboxで動作するアジア版「Mech Assault」と「FIFA Soccer 2003」の読者モニターを募集!　当選者にはいずれか1作を送付(※プレイ後、編集部まで感想文を送付することが応募条件)。我こそはと思う洋ゲー野郎は、希望作品を書いて"アジア版モニター係"までどしどし応募を!　※締切2月14日(当日必着)

Mech Assault


⬅Live対応のロボットSTG。

FIFA Soccer 2003


⬅FIFA公認のサッカー最新作。

KIYOMAN-GAMES
URL:http://www.kiyoman.com/
携帯URL:http://www.kiyoman.com/k/(2月上旬開始予定)
注文電話:075・972・3433　注文FAX:075・972・3497

Xboxで遊べるDVDゲーム

DVD再生キットがセット販売されたので、XboxでDVDを観る読者も増えたのではないだろうか？ そこでDVDプレーヤーで楽しめるDVDゲームを紹介。

DVDプレイヤーズゲームって？

ただのDVDビデオを紹介というのもありきたりなので、今月はゲームとして遊べるDVD Players Gameを紹介しよう。DVD Players Gameは、チャプター機能を利用し、リモコンでゲームを楽しむことができるDVDビデオだ。基本的には、リモコンで選択肢を選ぶことによってチャプターをとばして展開が変わるというシステム。DVDビデオが再生できる環境ならプレイが可能で、まさにXboxの高性能な再生機能を試す意味でも体験してみてもいいのでは？

ただし、DVDPGタイトルは一般作が非常に少ないが、アダルト向けのタイトルは毎月何タイトルも発売されている。残念ながらアダルトタイトルなので18歳未満の方は、大人になってから遊ぼうね。

ゲームDVDフォトブック
TVドラマ Teacups
2381円
主婦と生活社



本にゲームDVDがつく形で昨年1月に発売された。現在は入手困難？　一昨年に放送されたTVドラマのアナザストーリーが楽しめる作品。吉岡美穂ちゃんなどアイドルが大勢出演しているのだ。

18禁だけど アダルトタイトルは続々発売されているのだ!!

巫 ～かんなぎ～

pix
4800円
発売中

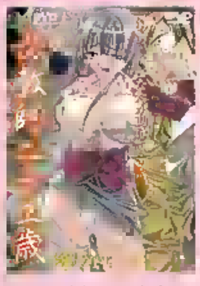


昨年発売されたPC版『巫－かんなぎ－』をDVDPGに移植。意思とは関係なく総帥に祭り上げられた主人公が、一族や敵種族もお気の済むまで陵辱やりたい三昧。巫女、袴、金髪、年上、腐女子まで幅広くいつでも手軽にやりたい天国だ。



←"絶対服従型過激陵辱アドベンチャー"という本作。選択肢であなたの選ぶエンディングとは？　お好みのHはどうですか？

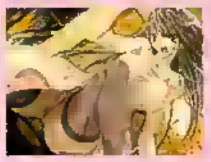
女教師・二十三歳 DVD



GuiltyN
4800円
発売中

PC版から移植のアドベンチャー。女教師が痴漢に凌辱されたことから始まる物語だ。なんと男性を含む音声と全編にわたり、本文を朗読するボイスを追加した完全フルボイス仕様。卑猥な言葉、表現もすべて音声として流れるぞ。

→美人女教師がいたぶられてしまうシチュエーションってすごすぎです。想像的には願望ですが、現実には守ってあげなきゃね～。

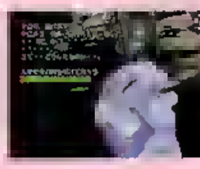


美少女サヤカ追跡ゲーム

TAKARA ViSUAL
3800円
発売中



これまたビックリのストーカーになっちゃうゲーム。ある日自分の意志とは別の力によって、サヤカを追跡することになり……。彼女の部屋の中を捜したり、彼女を尾行したりといったゲームが楽しめるのだ。どんな結果になるかはプレイヤーの選択による行動次第！



←選択肢を選び間違えるとバットエンディングに！　当然犯罪はしちゃいけないってことですね。堤サヤカちゃんはカリスマAV女優だ!!

乳印プリン彩名杏子



桃太郎映像出版
3500円
発売中

アダルトビデオに、DVDならではの機能を折り込んだ形のDVDゲーム。自分の思いのままにHを鑑賞できちゃうようなシステムなのだ。一部で映像がループ再生されるので、自分の思いのままに達成感を味わうことが可能。ありきたりのビデオに飽きたときには最高なのでは？　新シリーズで、ほかのAV女優の出演作も発売中だ。

POWDER SNOW ～この場所で一緒に～

pix
4800円
発売中



余命わずかとなった主人公が、余生をひとりの少女と過ごしていたとき。ある誘いに乗りとある屋敷へ。そこで彼は初めて、家族の温かさというものを知り、人生最後の物語を記していく。余命いくばく刹那系純愛アドベンチャー。キャラクターボイスはPC版から改め、新規収録！　オリジナル版よりもさらに感情移入できるようになっているぞ。

夏色のエプロン

URAN
5800円
発売中



姉とふたり暮らしの主人公。なんと姉の海外出張で3週間ひとり暮らしをすることに。楽しみでもあり不安でもある、そんな夏休みのあいだのお話。PC版からDVDPGにした作品。PC版は2001年発売の人気作！　選択肢を選んでストーリーが分岐するアドベンチャーだ。4人のヒロインとどのような夏休みを過ごすか。お好みは年上？　年下？

※価格は全て税別です。

X COMING SOON

締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

今回は戦国時代の合戦を麻雀で再現した『信長麻雀』の最新情報を紹介するぞ。歴史紹介や麻雀の解説もあるので、初心者でも安心して楽しめちゃうのだ。

信長麻雀

発売日	4月発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	イーフロンティア	その他	—
ジャンル	テーブル		

プレイヤーが織田信長となり、武将たちを麻雀で倒していくテーブルゲーム。合戦ごとに用意されたさまざまな条件を、イカサマやアイテムを駆使してクリアーしていくのが目的だ。織田信長をはじめとした、戦国時代の有名な武将たちの戦歴がこの作品で勉強できちゃうのだ。不利な状況であっても、立ちはだかる武将たちをなぎ倒し、天下統一を達成させるよう！



↑自分の置かれている状況や、アガリ役によってキャラどうしの会話が変わっていく。

武将たちを倒していくふたつのモード

本作の核となるのは、戦国時代の合戦模様を忠実に再現したストーリーモード。武将たちが、実際に行った戦術や駆け引き、戦略が楽しめるぞ。さらに好きな設定や条件で、武将たちと自由に対戦できるフリーモードも収録。

ストーリーモード



↑決して多勢ではなかった織田信長は、どのようにして天下まで上り詰めたのか。

フリーモード

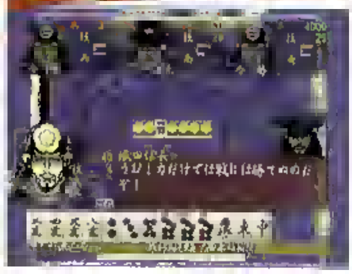


↑武田信玄や上杉謙信、徳川家康など、有名な武将たちが勢ぞろい。

勝敗を大きく左右する計略システム

計略(イカサマ)は、武将たちが個々に習得している。卓上で使えば、自分を優位にすることができる便利なシステムだ。計略はいつでも使えるわけでなく、牌を打つことで蓄積され、ポイントを溜めることで、初めて使用可能になる。また、自分の配下に置く武将によって、使える計略は変わってくる。

一発逆転を狙え！



↑計略を使うために必須のポイントは、相手に得点を取られたときにも増えるぞ。



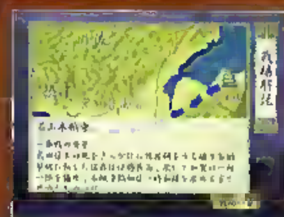
←自分が有利になる計略ほど使用ポイントが高い。



←配下の武将がアドバイスをしてくれるのだ。

◇歴史を知らなくても安心 解説モード◇

歴史上の人物や合戦を解説してくれる"解説モード"。本作では"武将"、"戦場"、"名物"の3種類の解説を見ることが可能だ。武将解説では、40人もの武将たちの戦歴や特徴が書かれている。戦場解説では、場所や城の名前、戦場の模様を紹介している。名物解説では、織田信長が収集に励んだという名物を見ることができるぞ。



↑誰もが知っている合戦から、あまり知られていない合戦まで詳しく解説。

今月のSECRET FILE 出張版

最新の隠し要素を入手したので急遽、出張版としてお届けするぞ。今回はコーエーの人気シリーズ『真・三國無双2』を遊び尽くす隠しコマンドだ。

真・三國無双2

隠しコマンド

タイトル画面直後のモード選択画面で、特定のコマンドを入力することで、すべてのキャラやモードで遊べるようになる。これでキャラを出現させるための苦労から開放される？



←全キャラが出現すると41人にもなる。



←ステージ数は全部で23になるぞ。

効果／入力コマンド

効果	入力コマンド
全キャラ出現	● ⇨ R ⇨ L ⇨ ○ ⇨ ● ⇨ Y ⇨ X ⇨ ○
魏キャラ出現	X ⇨ L ⇨ Y ⇨ L ⇨ ○ ⇨ R ⇨ ● ⇨ R
呉キャラ出現	R ⇨ Y ⇨ L ⇨ X ⇨ ○ ⇨ ● ⇨ Y ⇨ X
蜀キャラ出現	○ ⇨ R ⇨ ● ⇨ L ⇨ Y ⇨ Y ⇨ X ⇨ R
BGM全曲出現	L ⇨ X ⇨ ○ ⇨ L ⇨ R ⇨ X ⇨ ● ⇨ ○
OP編集使用可	L ⇨ X ⇨ ○ ⇨ ● ⇨ Y ⇨ R ⇨ L ⇨ R
ムービー全出現	● ⇨ ○ ⇨ Y ⇨ L ⇨ R ⇨ ○ ⇨ X ⇨ L
全シナリオ出現	R ⇨ L ⇨ Y ⇨ X ⇨ ○ ⇨ X ⇨ ● ⇨ Y

※表内略号：●……黒ボタン、○……白ボタン、R……右トリガ、L……左トリガ、X……Xボタン、Y……Yボタン

ゲーム中の隠し要素・裏技 募集中！

ゲームの隠し要素や隠しコマンド、裏技（ゲーム中のバグ情報）を募集中。とくにマイナーなゲームや新作の情報は大歓迎！ 右記のあて先まで、どしどし情報をお寄せください。

あて先

〒154-8528
㈱エンタープレイン ファミ通Xbox編集部 SECRET FILE係まで
※メールでの応募は
xbox@ml.enterbrain.co.jpまで

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは1月22日現在のものです。

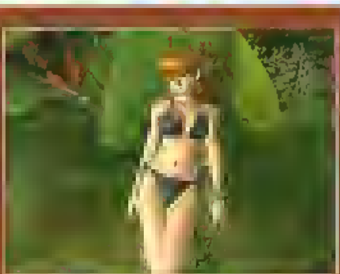
発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	メモリユニット	Live
2003年1月発売のソフト								
30日	デネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	6800円				
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	6800円	●	●		
	BerettaF89ライトガン	スラストマスター	ガンコントローラー	4980円				
2003年2月発売のソフト								
6日	フェイタル フレーム・零 スペシャル エディション	テクモ	アクション	6800円				
13日	スパイダーマン	カプコン	アクション	6800円				
27日	マズル フラッシュ	ビクターインタラクティブソフトウェア	アクション	6800円	●			●
2003年3月発売のソフト								
13日	エンジェリック・コンサート	サクセス	アドベンチャー	6800円				
	エンジェリック・コンサート スペシャルBOX※1	サクセス	アドベンチャー	8800円				
20日	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	アドベンチャー	6800円				
	サウザンドランド	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	6800円				●
27日	ソウルキャリバーII	ナムコ	格闘アクション	6800円		●		
2003年4月発売のソフト								
4月	レンタヒーローNo.1	クールクール	アクションRPG	5800円				
	信長麻雀	イーフロンティア	テーブル	6800円				
2003年春発売のソフト								
	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円				
	戦闘妖精 雪風(仮題)	アクアシステム	シミュレーター	6800円				
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定				
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円				●
	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定	●	●		
	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	●			
	C.A.T～サイバーアタックチーム～	メディックス	シミュレーション	6800円				
2003年夏発売のソフト								
	ブレイクダウン(仮題)	ナムコ	未定	価格未定				
2003年発売のソフト								
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●			●
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定				
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定				●
	Kung Fu Chaos	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				
	Crimson Skies:High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●			●
	Brute Force(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定	●			●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定	●			●
発売日未定のソフト								
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定				●
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定				●
	トランスワールドサーフ	アタリ	スポーツ	6800円				
	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	価格未定				
	鉄騎オンライン(仮題)	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●			●
	大戦略VII for Xbox(仮題)	クールキッズ	シミュレーション	価格未定	●			
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定				●
	ライデンファイターズ エヴォリューション	セイブ開発	シューティング	価格未定	●			●
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定				●
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定				
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定				●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定				
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定				●
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定				●
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定				●
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定				●
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定				●
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定				●
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定				●

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1：ドラマCD、卓上カレンダー同梱

次号予告　ファミ通Xbox 4月号

次号の内容は……
次号のファミ通Xboxは、「DOAX」を遊び尽くすための攻略ガイドを大ボリュームで掲載！　さらに特製クリアファイル第二弾は気になるア・ノ・コ。Xbox Liveの情報も掲載された、充実の1冊だ。

2月28日(金)発売
定価590円(本体562円)


©TECMO,LTD. Team NINJA 2003

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

発行人　浜村弘一
編集人　松本秀寿
編集長　相沢浩仁
アートディレクター　山本和幸
編集スタッフ　小林利治／松井宗達／加藤敦樹／西村俊行／佐藤佳／鈴木規博／遠藤宗昭／古扇剛一
制作スタッフ　井上圭司／池田太郎／奥村隆史／鈴木しのぶ
フォトグラフ　St.Atom／島崎英俊
進行　川合昇／磯田昇／中井周一／若下愛紀
編集協力　麻布アルノ／岡部加奈子／井口浮也／石井ぜんじ／石坂馬／井尻隆志／氏家雅紀
柏又和宏／香洲緋色／加藤善親／川島奈美枝／木村秀樹／関風／小池麻里子
斎藤かよこ／さいとうりか／坂上裕／佐藤大作／高橋トモ／田川ラメ夫／田中久雄
戸塚信一／菊池里歌／円谷健太／百瀬敏／ムゲン（岩原誠）
制作協力　アンテナ グラフィック デザインスタジオ／MdNコーポレーション（長村仁）
大西将徳／風間新悟／北山登代／クリエイティブ レイ（池田伊知郎）
小林えみこ／佐藤大輔／デザイン・ファクトリー・IN／根上ミツ子／人見勝彦
フラティパス（西田佳子、韮沢夏彦、小田原信晃）／Plum（原てるみ）
フリーウェイ（曽根英幸）／深尾洋子／マイルズ（船場俊久）
山内大助／リーフ（赤広尚子）
広告営業　功刀秀樹／水本九州男／瀬川朗広／笠宗樹／安部功一／梶山進夫
高柳正人／宮下和巳／高橋利恵／田山麻子／畑口尚子／嶋田うれ葉
雑誌営業　酒井朗寛／鶴前秀隆
制作進行　西木幸道
マーケティング　上床光信／篠池隆司／福田幸司
海外特派員　みちよ・バティロ

X Present
エックスプレゼント

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華景品をもらっちゃおう!
今回は新春らしくすべてソフトをプレゼント!!

1 ゲームソフト「式神の城 EVOLUTION紅&藍」



3名

←バージョンによって特典内容が異なるファン必携のアイテムをセットで3名に!!

提供:メディアクエスト
ジャンル:シューティング

2 ゲームソフト「テネレッツァ」



3名

←元気でお茶目なテネレッツァが大活躍のアクションRPG。関西のノリが魅力。

発売元:アクアプラス
ジャンル:アクションRPG

3 ゲームソフト「フェイタルフレーム・零スペシャル エディション・」

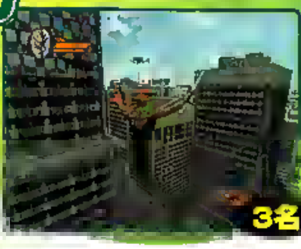


3名

←妖しげな屋敷を舞台に展開される、ホラーアクションアドベンチャーを3名に。

発売元:テクモ
ジャンル:アドベンチャー

4 ゲームソフト「スパイダーマン」



3名

←昨年公開された映画も大ヒットした、アメリカ屈指の人気ヒーローがXboxに登場!!

発売元:カプコン
ジャンル:アクション

5 ゲームソフト「エンジェリック・コンサート」



3名

←コントローラーを楽器のように操作する新感覚のミュージックアドベンチャーを3名に。

発売元:サクセス
ジャンル:アドベンチャー

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は3月29日(土)発売のファミ通Xbox5月号にて発表させていただきます。

応募締切 **2月27日(木)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、読取が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ワンダースワン(カラー版含む)　13.NEOGEOポケット(カラー版含む)　14.パソコン

5 読者コーナーREADER'S boxに連載中のコラムで、お好きなコラムを教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.大島流ゲームレシピ　2.フランス発Xbox事情　3.1/2ページ真剣勝負　4.ANGEL VOICE　5.X計画　6.全部つまらない

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか?　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	24	連載:セガスタイル
2	緊急速報:ソウルキャリバーII	25	連載:CBAS中央管理局 特別分隊月報
3	緊急速報:C.A.T~サイバーアタックチーム~	26	攻略X:真・女神転生 NINE
4	New Game Cross Review	27	攻略X:紅の海 Crimson Sea
5	X SPECIAL:DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	28	攻略X:O・TO・GI-御伽-
6	連載:Team NINJA FREAKS	29	攻略X:テネレッツァ
7	X SPECIAL:ティノクライシス3	30	攻略X:THE HOUSE OF THE DEAD 3
8	X SPECIAL:フェイタル フレーム・零スペシャル エディション・	31	攻略X:式神の城 EVOLUTION
9	X SPECIAL:エンジェリック・コンサート	32	攻略X:デッド トゥ ライツ
10	X SPECIAL:スパイダーマン	33	攻略X:ドリルー
11	X SPECIAL:バットマン ダークトゥモロー	34	攻略X:ギャラクシーエンジェル
12	We Love Xbox Live!:Xbox Liveフレンドリスト活用術	35	連載:サンチャWIRED
13	We Love Xbox Live!:ファンタシースターオンライン エピソードI&2	36	連載:ARCADE GAME Front-line
14	We Love Xbox Live!:CAPCOM vs.SNK 2 EO	37	連載:PC GAME Topics
15	We Love Xbox Live!:Whacked!ギリヤバ!生放送パーティテレビ!	38	連載:Xbox300万台への道
16	We Love Xbox Live!:サウザンドランド	39	連載:Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
17	We Love Xbox Live!:マズルフラッシュ	40	連載:海外ゲームマニアクス
18	新春特別企画:主要メーカーを直撃!　Xboxストラテジー2003	41	Xboxで遊ぶDVDゲーム
19	読者コーナー READER'S box	42	X COMING SOON
20	連載:[illegible]	43	X Schedule
21	攻略X:格闘超人	44	X Present
22	攻略X:ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	45	付録:DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball クリアファイル
23	攻略X:パンツァードラグーンオルタ		

表2　購入予定ソフト

1	イルンリード	30	テネレッツァ
2	エクスチェイサー	31	トゥルーファンタジーライブオンライン
3	エンジェリック・コンサート	32	TOP ANGLER 2(仮題)
4	GAIA BLADE	33	トランスワールドサーフ
5	Kung Fu Chaos	34	NINJA GAIDEN
6	C.A.T~サイバーアタックチーム~	35	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
7	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	36	NEVERLAND SAGA
8	Crimson Skies:High Road to Revenge	37	パズルゲーム(仮題)
9	ザ・ワイルド・リングス	38	バットマン ダークトゥモロー
10	CIRCUS DRIVE	39	フィッシングライブ オンライン
11	サウザンドランド	40	フェイタル フレーム・零 スペシャル エディション・
12	THE HOUSE OF THE DEAD 3	41	ぷらすぷらむ2
13	シューティングゲーム(仮題)	42	ブルースティンガー プレミアムカット
14	信長疾伐	43	ブレイクダウン(仮題)
15	真・女神転生 NINE オンライン対応版	44	Project Gotham Racing 2
16	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	45	HALO 2
17	スパイダーマン	46	MASTER SLAVE
18	スポーツゲーム(仮題・アスク)	47	Brute Force(仮題)
19	segaGT2002 Append Disk(仮題)	48	マズル フラッシュ
20	segaGT2002 Online(仮題)	49	Midtown Madness 3
21	戦場の出前持5	50	名称未定(ナムコ)
22	戦闘妖精 雪風(仮題)	51	MechAssault
23	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	52	山佐Digiワールド(仮題)
24	ソウルキャリバーII	53	ライデンファイターズ エヴォリューション
25	大戦略VII for Xbox(仮題)	54	リッジレーサー最新作
26	ダイナマイト刑事2	55	RUNE BRID
27	ディノクライシス3(仮題)	56	RELICS
28	鉄騎オンライン	57	レンタヒーローNo.1
29	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)		

ファミ通Xbox 1月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト「[illegible]」 新潟県/[illegible]　千葉県/[illegible]　大阪府/田中[illegible]　②ゲームソフト「サウザンドランド」 北海道/[illegible]　北海道/[illegible]　長崎県/[illegible]　③ゲームソフト「マズルフラッシュ」 東京都/[illegible]　神奈川県/[illegible]　静岡県/[illegible]　④「segaGT」オリジナルサウンドトラック 北海道/[illegible]　山形県/[illegible]　千葉県/[illegible]　三重県/[illegible]　京都府/[illegible]　⑤「ドリルー」携帯ストラップ 新潟県/長谷川[illegible]　栃木県/山本[illegible]　東京都/[illegible]　埼玉県/[illegible]　埼玉県/[illegible]　長野県/[illegible]　京都府/[illegible]　兵庫県/[illegible]　広島県/岩本[illegible]　広島県/[illegible](以上敬称略)


XBOX
世界を守る電脳戦！
平和な都市を取り戻せ!!
豪華声優
尾崎 淳
岡 哲也
C.A.T
Cyber Attack Team
〜サイバーアタックチーム〜
キャラクターデザイン／原画／総作監：中嶋 敦子
主題歌：小森まなみ
公式サイト http://cat.hyde.co.jp/
2003年春発売予定
予価 ¥6,800（税別）
発売元：メディックス株式会社
企画・開発：株式会社ハイド
©2002 中嶋敦子／medix／HYDE
Microsoft, Xbox, Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。
いろいろなゲームを一緒に作ってみませんか？
［募集職種］プログラマー
グラフィックデザイナー（2D&3D）、企画
問い合せ先：株式会社 ハイド
人事部 担当：伊藤 （E-mail: job@hyde.co.jp）
〒169-0073 東京都新宿区百人町1-1-4アベビル10 9F
TEL. 03-5285-1616（代表）
詳しくは http://www.hyde.co.jp/ まで



T1107885030593

PRINTED IN JAPAN　凸版印刷　©ENTERBRAIN 2003　雑誌07885-03

FAMITSU-Xbox 2003 March.3月号
平成15年3月1日発行
発行 株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03(5433)7850(営業局)
定価590円 本体562円